

GRY VIDEO I KONSOLE

KWIECIEŃ 2007 / 04/2007

新
プラス

PLUS

SONY PLAYSTATION 3 | MICROSOFT XBOX 360 | NINTENDO WII + DS

**TESTUJEMY
GRY NA PS3 >**

MOTORSTORM

RESISTANCE: FALL OF MAN

RIDGE RACER 7

GENJI: DAYS OF THE BLADE

FORMULA 1

ZRECENZOWANE >

GTA VICE CITY STORIES PS2

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

BURNOUT: DOMINATOR

MEDAL OF HONOR VANGUARD

NBA STREET HOMECOURT

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

GOD OF WAR II

PIERWSZA RECENZJA – RZEŹNIK KRATOS POWRACA W CHWALE

FORZA MOTORSPORT 2 >

FLAGOWY RACER

NADCIĄGA NA XBOXA 360

BLUE DRAGON >

JRPG TWÓRCY

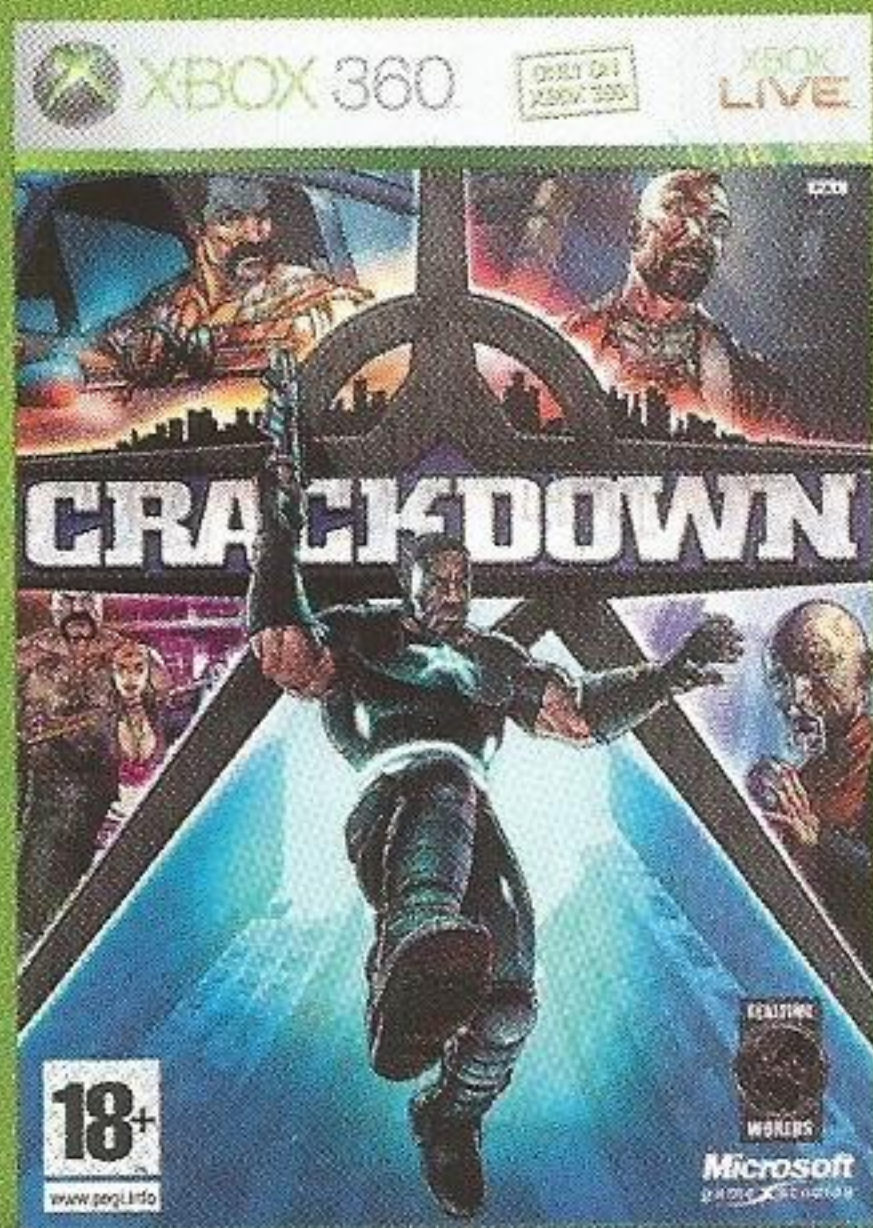
FINAL FANTASY

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)



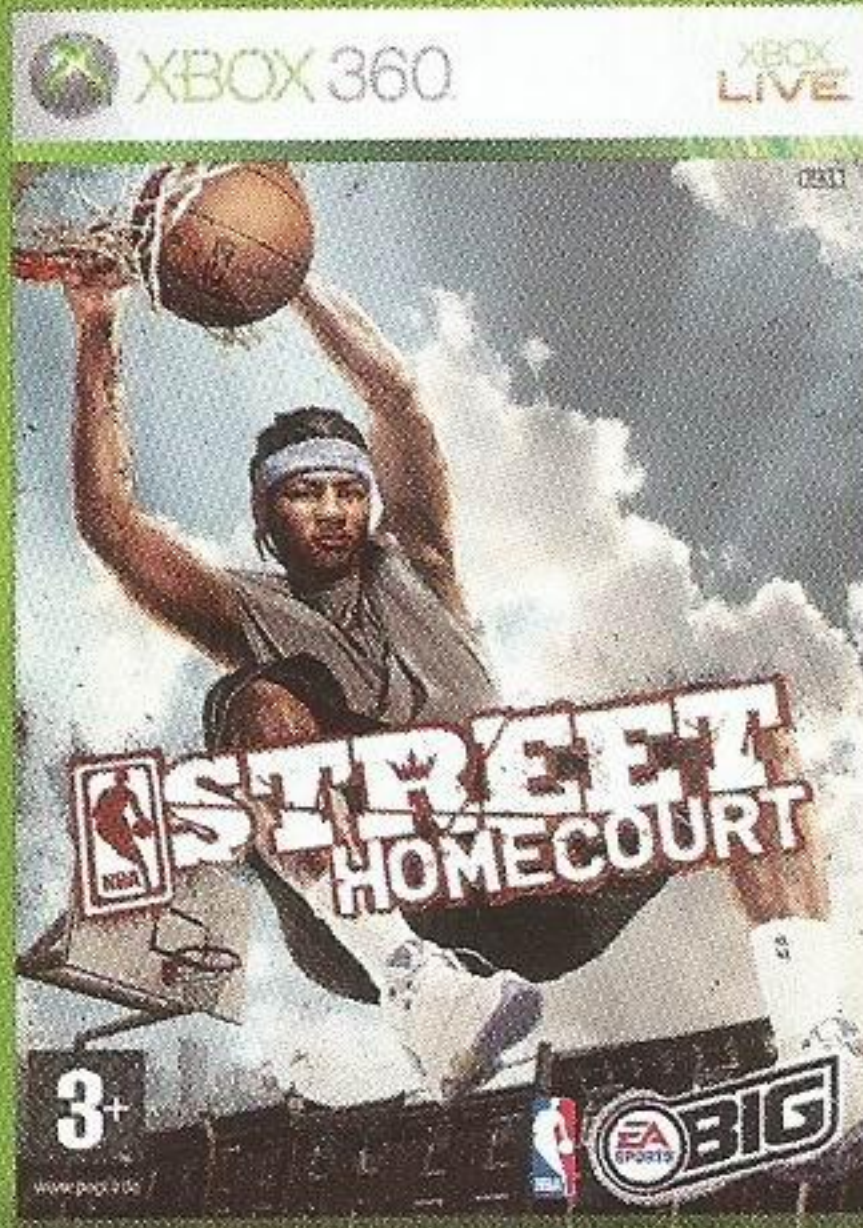
nr. 97 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Zamów najtaniej w sklepie gram.pl



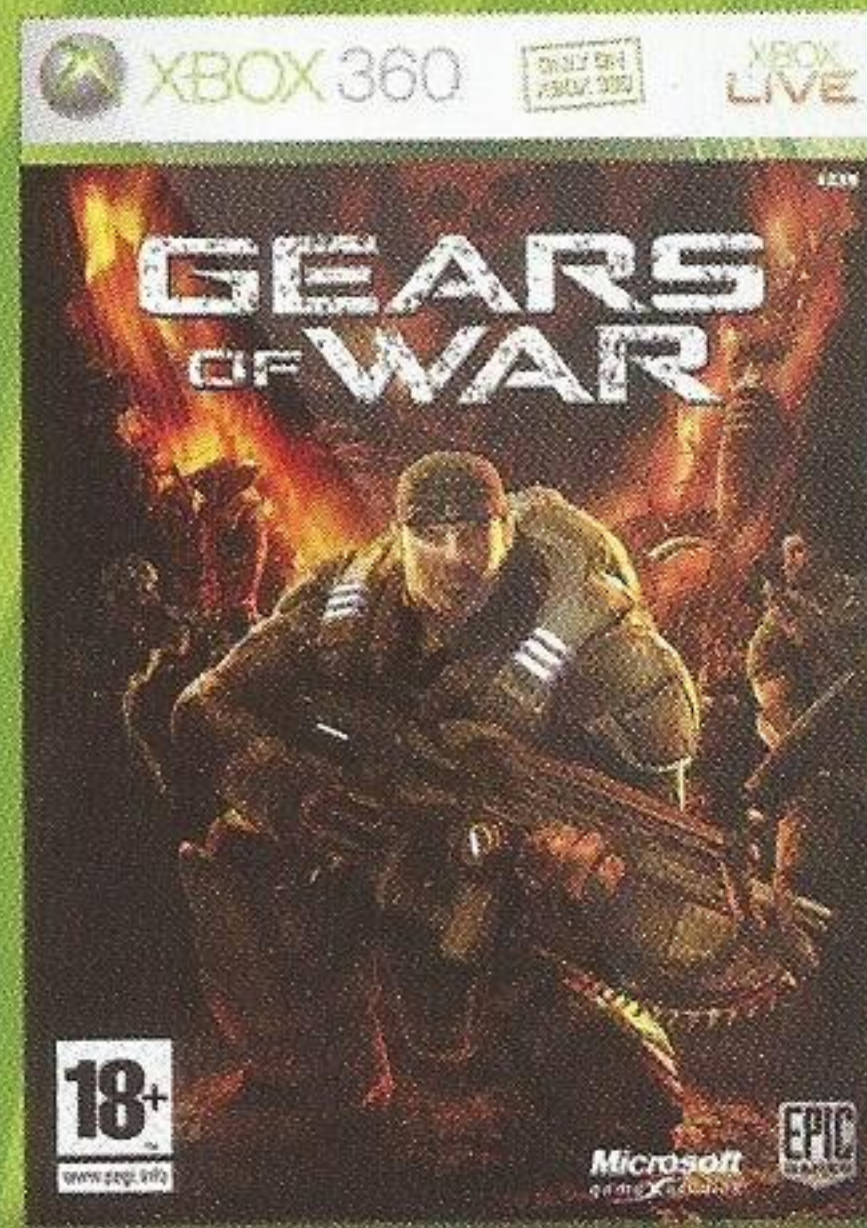
Crackdown

234,90 zł



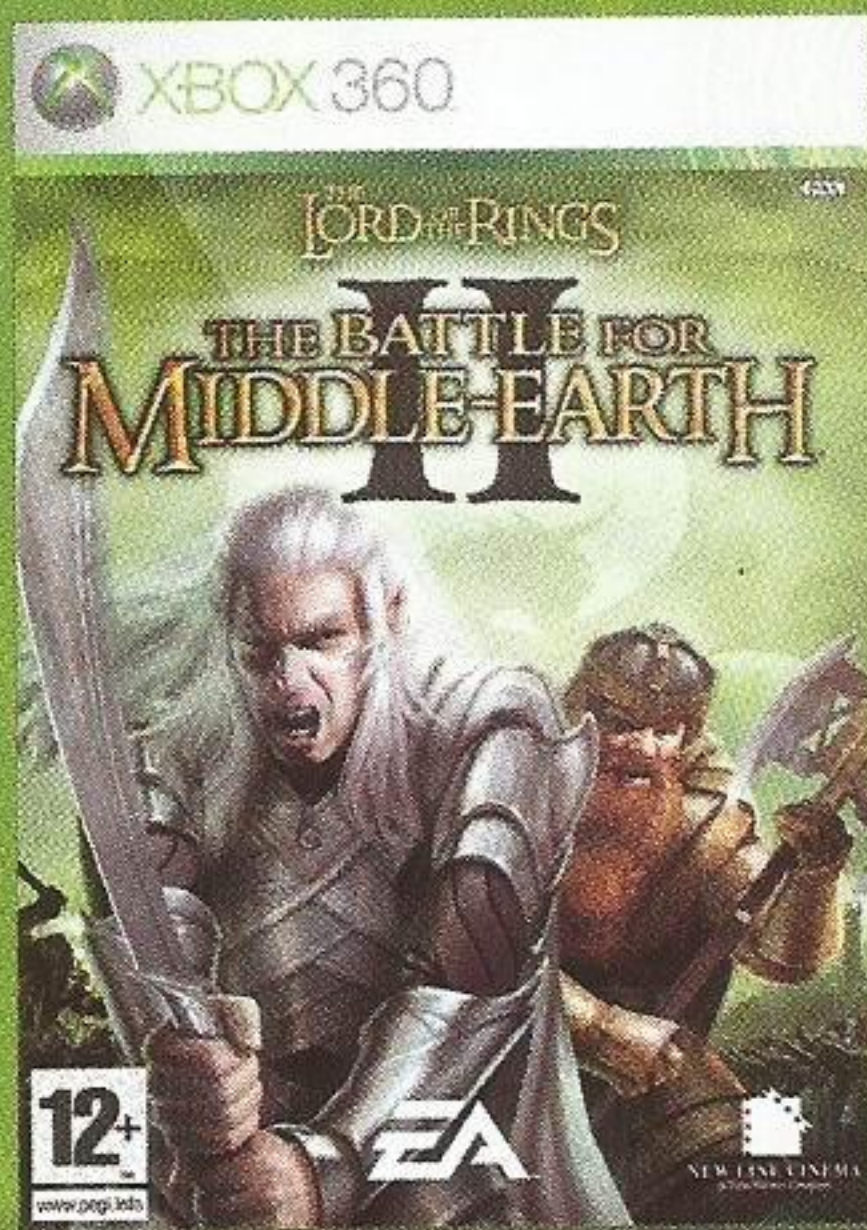
NBA Street Homecourt

229,90 zł



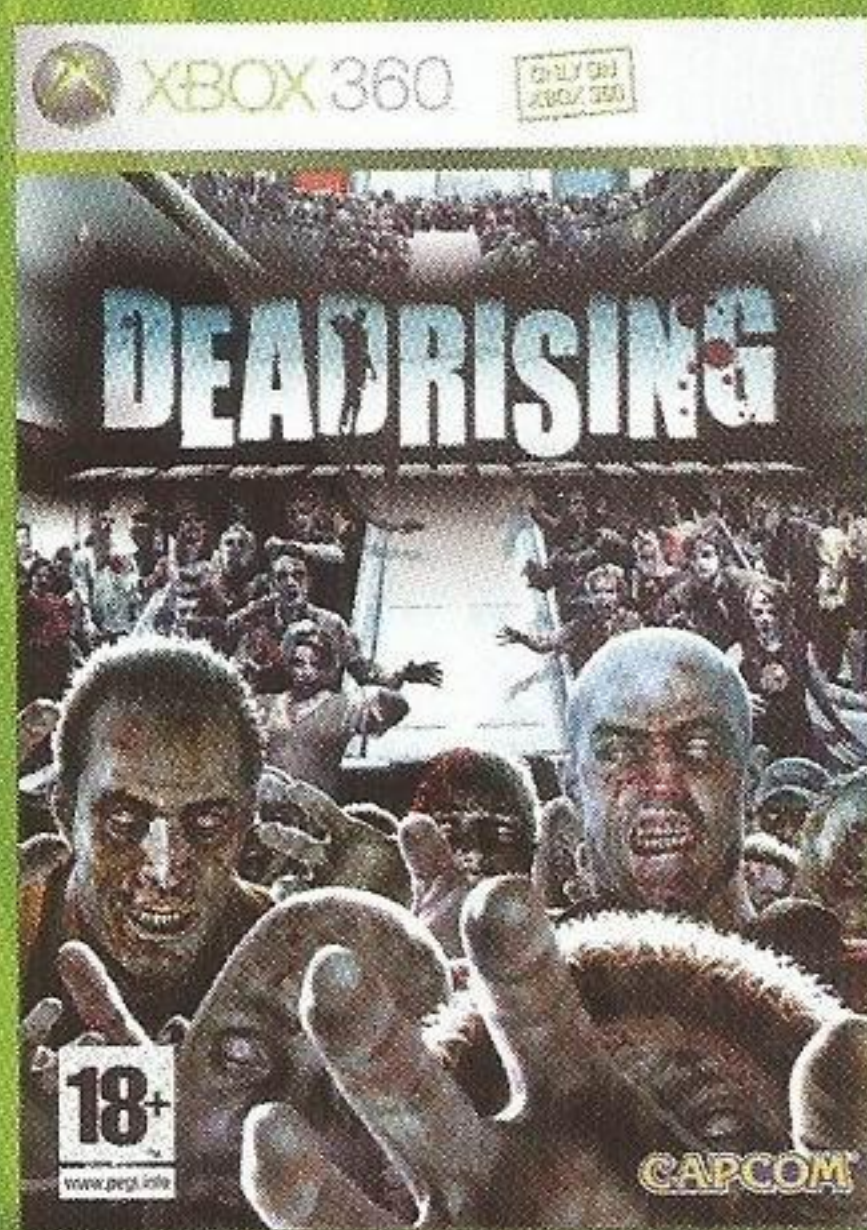
Gears of War

224,90 zł



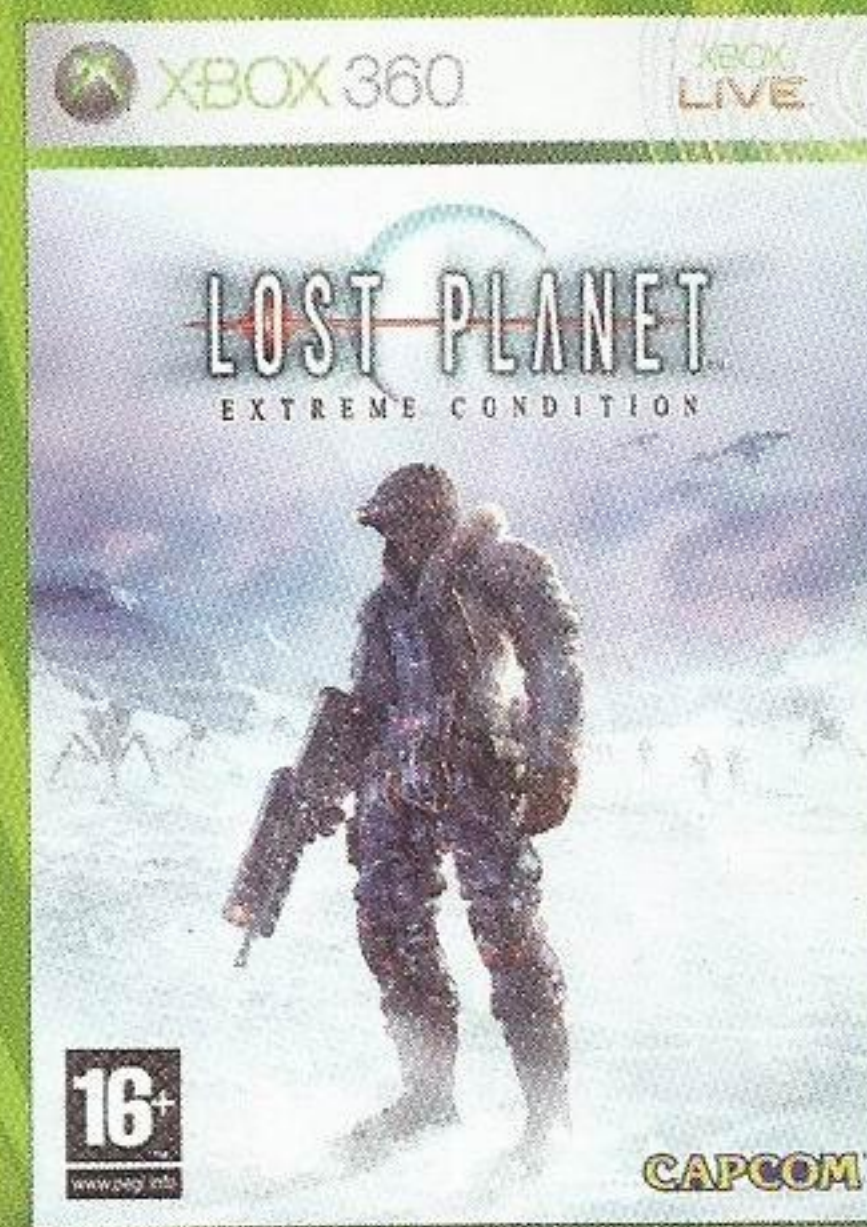
Battle for Middle-Earth II

119,90 zł



Dead Rising

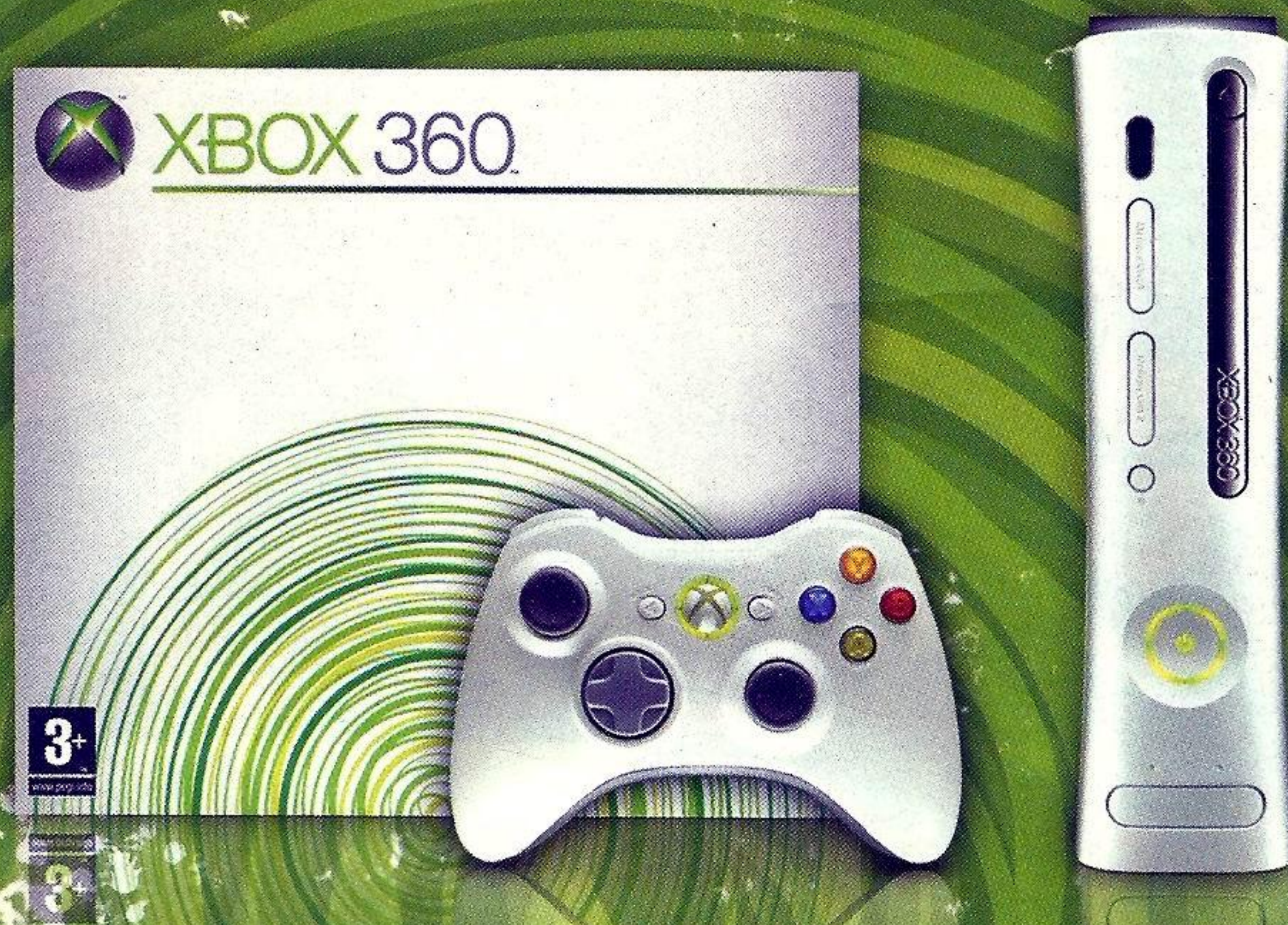
119,90 zł



Lost Planet

244,90 zł

Wejdź na <http://sklep.gram.pl!>



Konsola Xbox 360 Premium

1499,90 zł

Aby uzyskać promocyjne ceny, gdy dodasz produkty do koszyka, podaj kod promocyjny: **NEO+PROMO**

Ruszyła maszyna

Marzec miesiącem topienia Marzanny i wylewu dobrych gier!



Po ostatnim, stosunkowo biednym, jeśli chodzi o premiery, miesiącu, mamy prawdziwy wylew hitów i ogólnie dobrych gier na każdą możliwą platformę. Prym wiodzie PlayStation 2 – tak dobrego miesiąca ta nieuchronnie starzejąca się maszyna nie miała już dawno! God of War II, absolutny killer i mus dla wszystkich fanów mocnej rzeźni, wylądował na naszej okładce, a Qoora dostał sporo miejsca, by podzielić się z Wami swoimi emocjami po ograniu tego arcydzieła. Ukazały się dwa wysmienite racery – Burnout Dominator i Test Drive Unlimited, dosłownie znikąd wyskoczyło nowe/stare Grand Theft Auto: Vice City Stories, a na deserek wpadła bardzo dobra strzelanina fpp Medal of Honor Vanguard... Jeśli ominiecie którąś z tych pozycji, nie skreślajcie ich, tylko dopiszcie do listy ewentualnych zakupów na przyszłość. W każdą z nich warto zagrać.

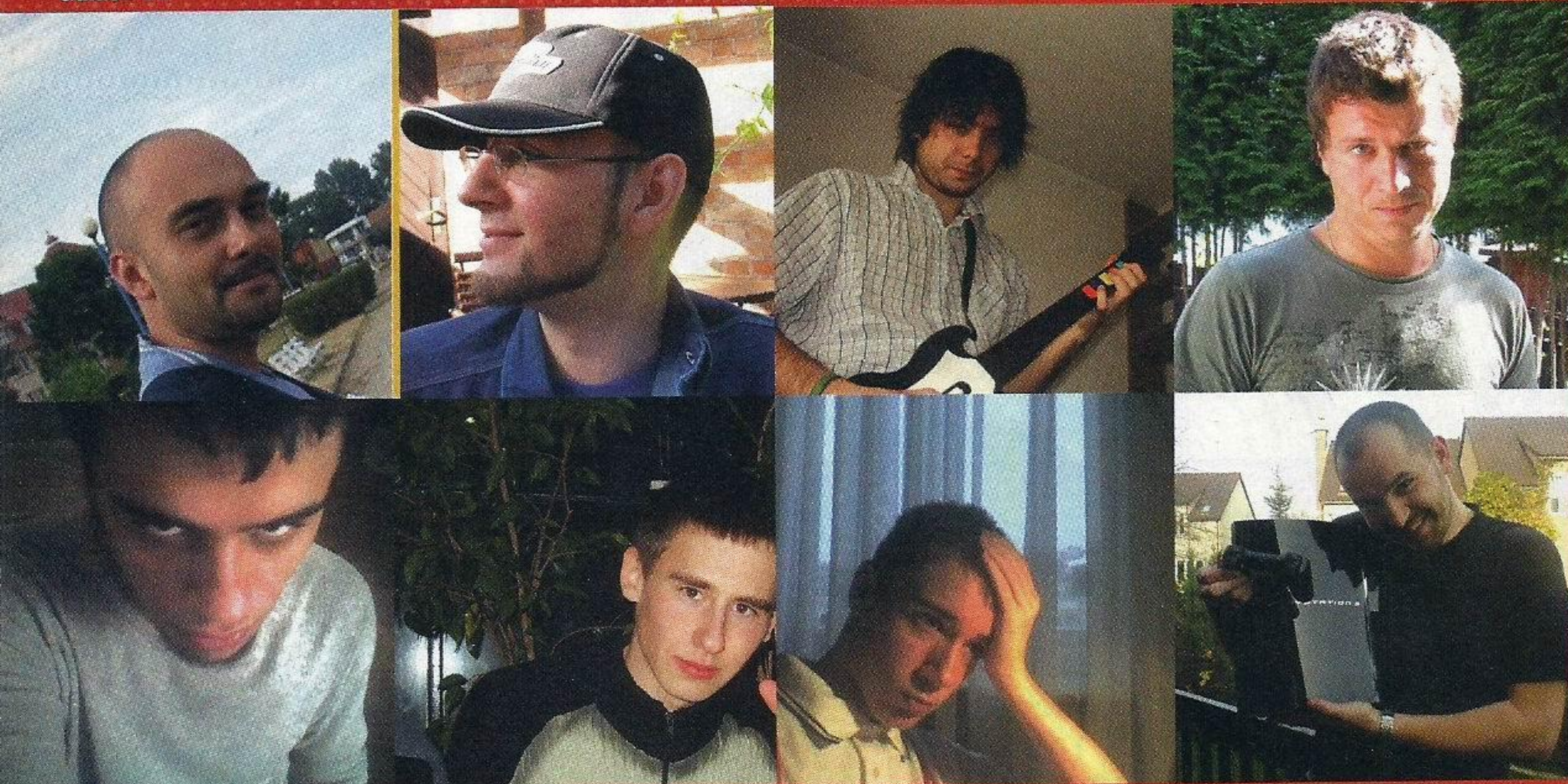
Marzec to także miesiąc, w którym witamy w Europie, a tym samym i w Polsce, pierwsze egzemplarze PlayStation 3. Nieco zmienione w stosunku do amerykańskich i japońskich, ale o tym dowiecie się z lektury numeru (szczegóły na stronach 37 i 98). Wraz z konsolą zadebiutuje ponad dwadzieścia pudełkowych gier, które w większości recenzowaliśmy już w NEO+, bo to tytuły multiplatformowe – dostępne również na Xboxa 360. Nie będziemy zatem powtarzać tekstów, choć jeśli wersje będą różnić się w znaczny sposób, nie omieszkamy tego wypunktować. Co kupić wraz z PlayStation 3? Na pewno MotorStorma; to śliczny pokaz mocy nowej maszyny, a przy tym piekielnie wciągająca i miejscami wymagająca gra. Można dorzucić Resistance, jeśli ktoś ma ochotę na strzelaninę fpp. Przydałby się jeszcze Virtua Fighter 5, ale SEGA nie dostarczyła nam przedpremierowej wersji. Szkoda – nadrobimy za miesiąc. A tak ostrzyliśmy sobie zęby na tę pozycję...

Dobre gry ukazały się także na Xboxa 360 (GRAW2, Battlestations: Midway), Wii (Excite Truck i Sonic), PSP (Metal Gear Solid: Portable Ops!) i DSA... Słowem – nareszcie jest znowu w czym wybierać i oby tak było przez cały rok.

Z innych dobrych wieści – pod koniec kwietnia w Poznaniu odbędzie się impreza, na której obecność zadeklarowali wszyscy trzej producenci/dystrybutorzy konsol w Polsce. Jeśli więc macie czas i ochotę zapoznać się z każdą z maszyn, albo wciąż wahacie się którą wybrać – zajrzyjcie, zagrajcie, obejrzyjcie. My też tam się pojawimy – będzie okazja do spotkania i wspólnej rozmowy. Szczegóły na stronie 12. Rusza także wielka akcja Sony promująca PlayStation 3 – konsole w specjalnej ciężarówce będą jeździć po całej Polsce i każdy fan elektronicznej rozrywki będzie mógł w spokoju (mam nadzieję) obadać peestrojkę. W końcu to nowość w Europie.

Zapraszam do lektury – widzimy się za miesiąc, w połowie kwietnia.

Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash

ridge racer

No wiem, że może to i słabe, ale po ukończeniu MOH Vanguard i Resistance: Fall of Man, najwięcej czasu spędziłem z nowym Ridge Racerem. Może przypominały mi się czasy mojej zaimportowanej z Japonii PS one, gdy przez pół roku miałem tylko Tekkena, Toshinden i Ridge'a właśnie? Mimo to graliśmy dniami i nocą, choć dziś na pierwsze części tamtych gier nie da się po prostu patrzeć. Technologia rozwija się w nieprawdopodobnym tempie. Mielu, oddawaj PSP z MGSem!

MARCIN SIKORA // Marcellus

XXX za mną, CCC przede mną

To był miesiąc solidnego grania – wyjeżdżony do oporu MotorStorm i Burnout: Dominator, wcześniej potężna Burza nad Pacyfikiem w Battlestations: Midway, a na koniec ładowanie piły z góry w NBA Street Homecourt i niekończące się próby załapania się w roli substytutu Kubicy do BMW Sauber w F1: CE. A to wszystko w przerwach od PESa, hehe. Ale najlepsze dopiero nadciąga – 23 marca pojawi się w polskich sklepach PS3, a do kin trafi 300 – coś czuję, że odwiedzę kino niejeden raz.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu

guitarhero

Na Guitar Hero zachorowało nie tylko pół Ameryki, ale też ja i każdy, kto przychodzi w odwiedziny. Wystarczy odpalić jedną piosenkę, a będzie się miało gościa przez najbliższych kilka godzin. I dobrze, bo od zawsze byłem wielkim fanem gier muzycznych, chociaż nigdy nie miałem tyle samozaparcia, by walczyć z Amplitude na poziomie trudności Insane. W każdym razie ten miesiąc minął pod znakiem muzyki i nawet cudowny MGS: PO zaskakująco szybko poszedł w odstawkę.

KRZYSZ PAPIŃSKI // Banan

homecoming

Na początku Home dla PlayStation 3 wydawało mi się zabawką dla znużonych przedstawicieli zachodniej klasy średniej. Dopóki nie zobaczyłem Hall of Fame i tego, że zdobyte trofea faktycznie tam widać. W przeciwnieństwie choćby do niewiele mówiącego niektórym słowa Gamerscore – tu rzeczywiście, w swoim wirtualnym domu można postawić na półce wirtualny puchar za wygranie wirtualnego turnieju. I każdy zaproszony gość będzie mógł go obejrzeć. Bardzo mi się ta opcja podoba.

ADAM H // Dagon

gracz stołowy

Siadłem ostatnio nad grami, które w pełni obchodzą się bez telewizora i konsoli. Planszówki i niekolekcyjne karcianki. Coś wspaniałego, mówię Wam. Spotkanie się ze znajomymi raz w tygodniu, by posiedzieć i bawić się za stołem w knajpcie, relaksuje. Jeśli kojarzycie gry planszowe z Chińczykiem, to życie w średniowieczu. Czasem pomysłowość twórców mnie zadziwia. Gangsterskie, wieśniacze, ekonomiczne, party games, zręcznościowe.... A poza tym PES5 od 3 lat. Dzięki, Konami.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi

lazy man

Nadszedł najwyższy czas, by na kilka tygodni odłożyć joypada i zastanowić się nad maturą. W końcu z niektórych przedmiotów na próbnej wyniku miałem żalotne... W związku z tym prawdopodobnie nie „zobaczymy” się przez najbliższe dwa numery, ale przynajmniej w tym miesiącu trafił mi się smakowity kasek. Swoją drogą, znalazłem wreszcie czas, by skończyć Blacka i stwierdzam, że to gra idealna dla mnie: dużo strzelam, mało myślę...

Krzysztof Tysza // Ganon

li capitano

Mijający miesiąc obfitował w harówkę, ale także dobrą zabawę w doborowym towarzystwie. Wreszcie udało mi się pomachać dłużej wilotem, co i tak nie zmieniło mojego poglądu na temat tej maszyny – nie wiem, czy byłbym w stanie wydać bankę na sprzęt, na którym znajdują się ze dwie gry warte sprawdzenia. Nadchodzący miesiąc zapowiada się jeszcze lepiej – liga ruszyła, zapowiadają upały, zbliżają się świetne koncerty – żyć nie umierać. A na koniec – Forza Roma!

PATRYK BUKOWIECKI // qsh

zawieszony

Bez HD era też jest piękna. Nie licząc kąśliwych uwag kolegów zawistnych. Mój wysłużony panel będzie musiał poczekać na zmiennika jeszcze trochę. Najpierw wyświetli obraz z PS3, żeby mógł jeszcze raz w życiu poczuć się młodym i silnym. W życiu ważne są trzy rzeczy... kurcze, zapomniałem jakie. Też czasem zapomnijcie, bo tak na poważnie nie idzie cały czas ujechać. A później trzeba się ocknąć i zawalczyć o to, co dobre. I najważniejsze. Bez takiego celu wszystko traci sens.

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max oraz Qoora!



Numer 97 // kwiecień 2007
issn 1505-8204 // index: 345342

MAGAZYN

Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nac.: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki
Internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tysza, Marcin Kawa, Tomasz Bykowski
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy, BB-Boy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Poczтовая nr. 1,
00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA

Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

“Number one: recognise and push games as a serious art form. Number two: make a console that doesn't suck ass.”
Chris Hecker z Maxisa zwraca się bezpośrednio do Nintendo.

Neo Plus silniejsze niż miłość i mafia :]

GAME OVER

■ **Sony i kompatybilność wsteczna PS3:** Oczywiście nikomu to specjalnie nie przeszkodzi, ale dajcie słowo. Nieladnie.
■ **Wing Commander na XBLA:** Litości, jak można tak szmacić tę kultową licencję?
■ **Next-Gen News:** Teraz to już current-geny...

PRESS START

■ **PS3 Home:** Takie ładne Second Life w konsolce? Bring it on! Dziewczyny, kupujcie PS3!
■ **2007 E3 Media & Business Summit, Santa Monica:** Checking in. Będzie się działo.
■ **Kratos:** Rzeźnik jest absolutnie nie do pobicia przez żadnego bishonena. PWND!

Doładuj baterijkę?
Play & Charge Kit

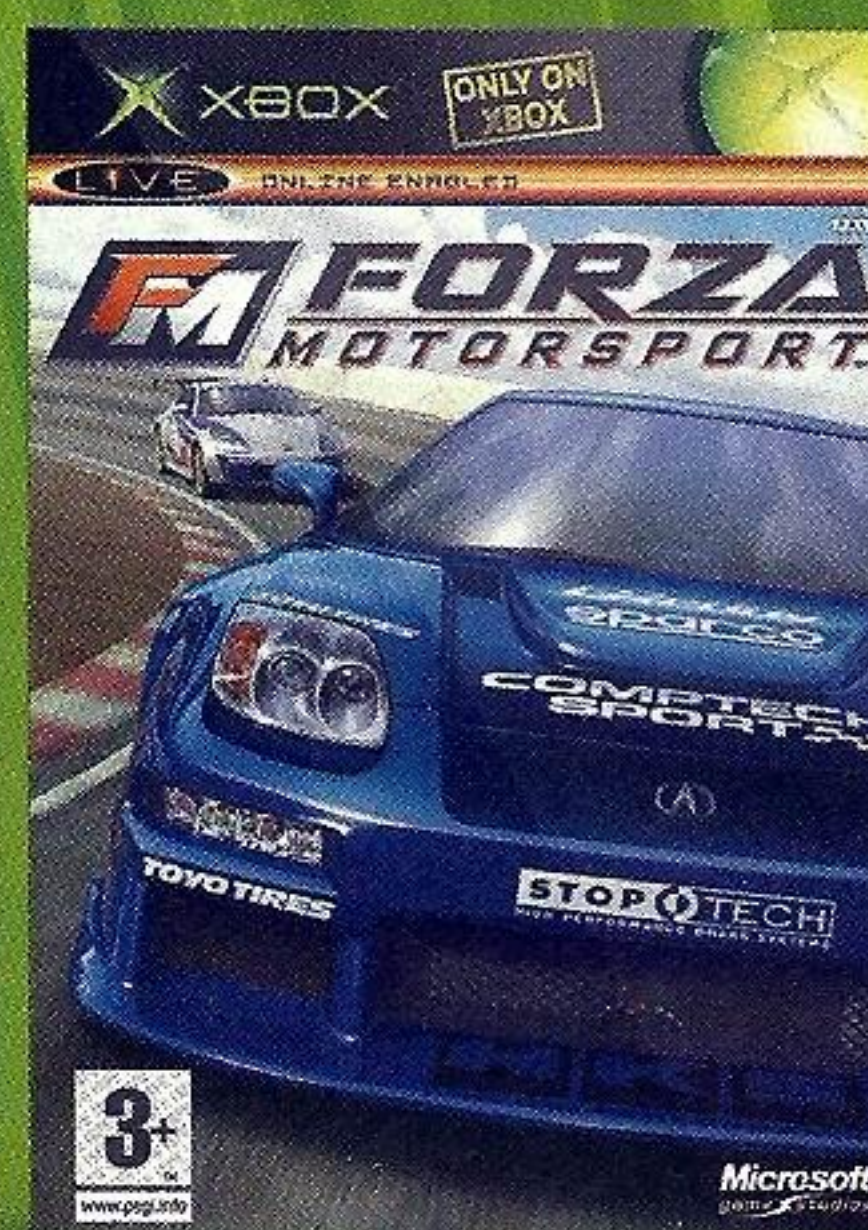
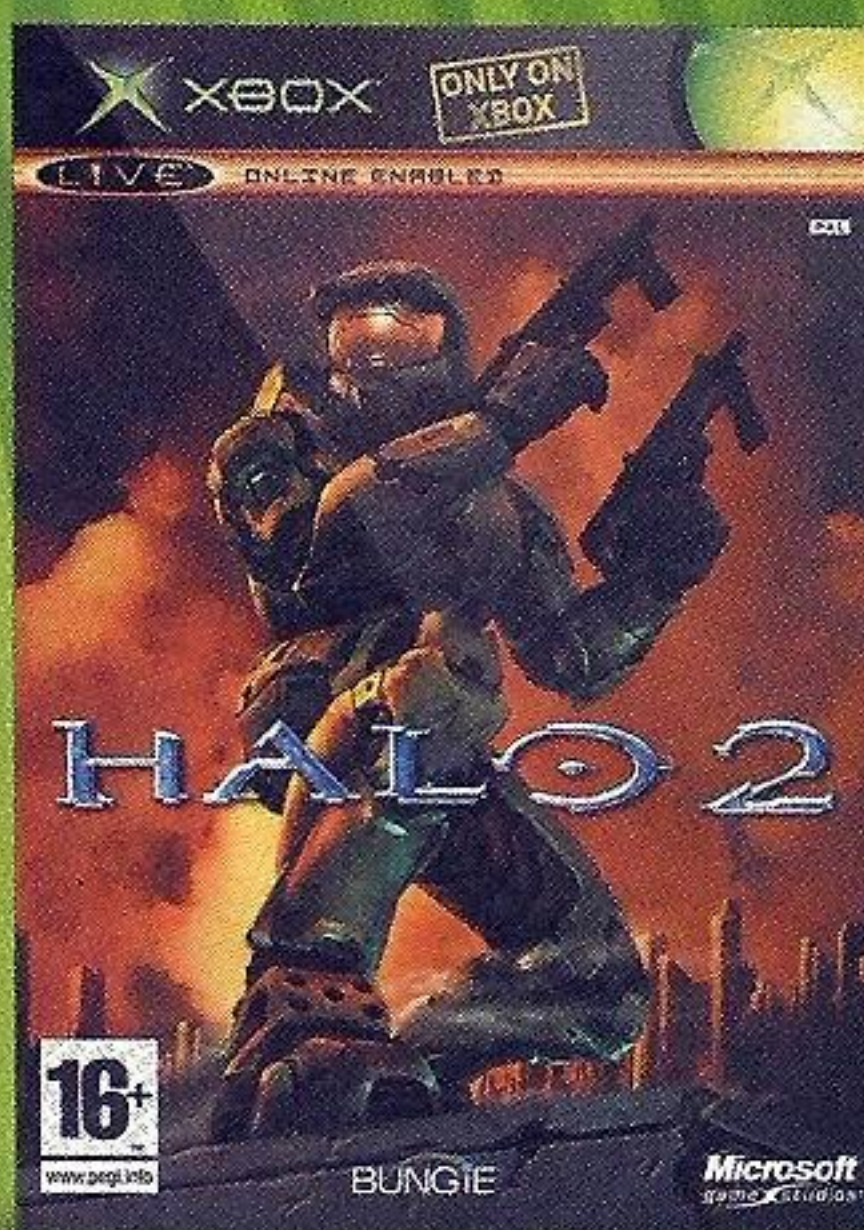
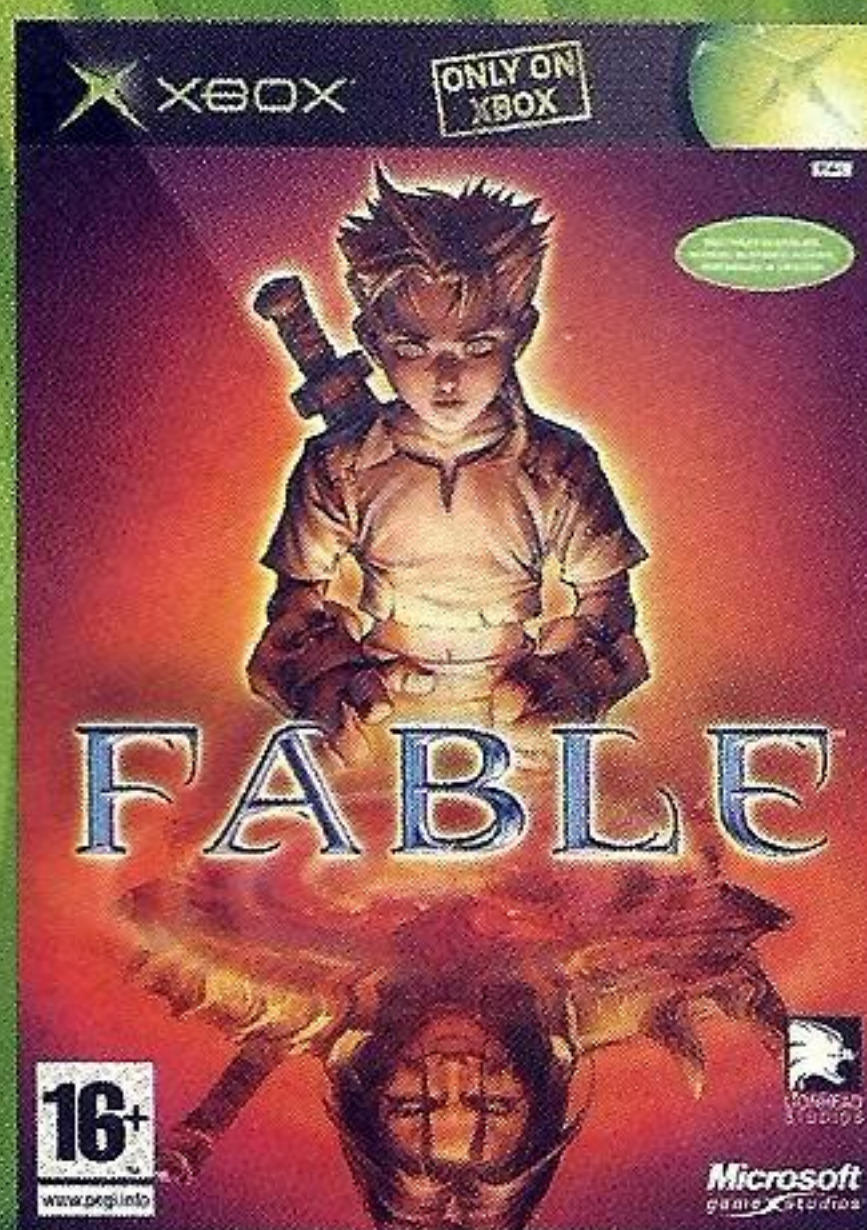
79,90 zł

Jakieś kable? Wyrzuć je!
Wireless Network Adapter

289,90 zł

HD też na monitorze
VGA HD AV Cable

114,90 zł



Zestaw największych hitów teraz na X360: **Fable + Halo 2 + Forza Motorsport**

99,90 zł

Pełna kontrola bez kablowania
Wireless Gamepad

164,90 zł

Jeden pilot do wszystkiego
Universal Media Remote

114,90 zł

Doświadcz brutalnego, terenowego wyścigu, w którym poprowadzisz wszystkie możliwe pojazdy, poczynając od motorów terenowych, a kończąc na wielkich ciężarówkach, słuchając przy tym Queens Of The Stone Age, Primal Scream czy Nirvany. Ścigaj się przez dziewiczą dziczą Arizony, niszcząc teren w ten sposób, by żadne okrażenie nigdy nie wyglądało tak samo!

www.playstation.pl

WELCOME TO
MOTORSTORM

This is living



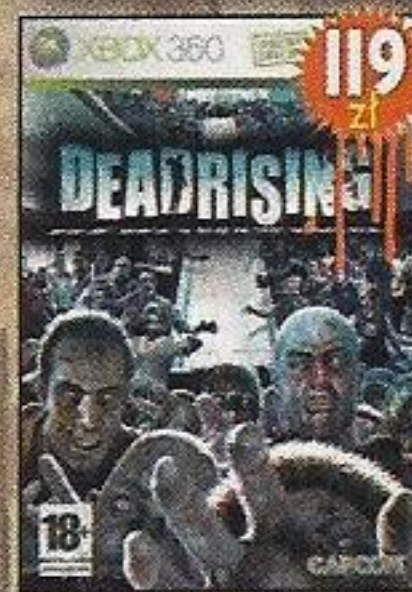
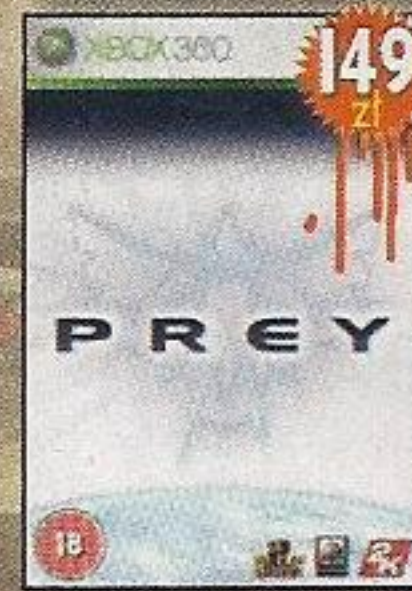
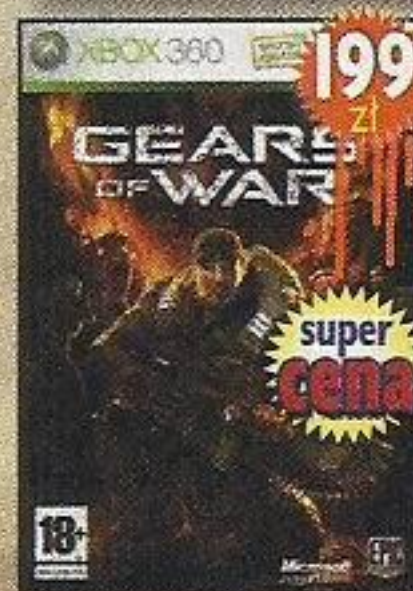
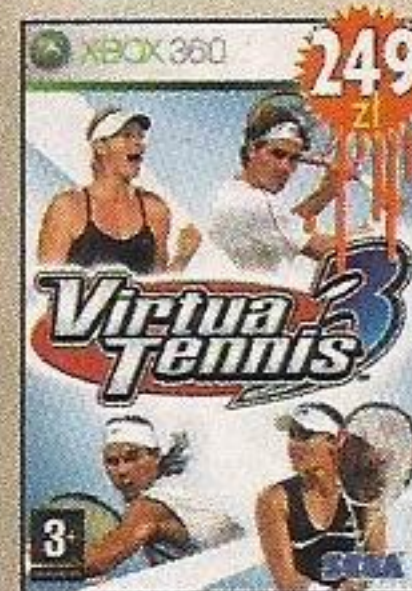
KTÓ JEST TWARDSZY?
TY, CZY DROGA?



PLAYSTATION 3



Copyright © 2003 by Ubisoft
(Ghost Recon: Advanced Warfighter 2)



PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War	179
BURNOUT DOMINATOR	179
CALL OF DUTY 3	179
CANIS CANEM EDIT (Bully)	149
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	169
DRAGON QUEST Journey	179
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
EYE TOY Play Sports PL	149
FIFA 2007	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	199
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GOD HAND	149
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
JUST CAUSE	159
KINGDOM HEARTS II	179
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
LMA MANAGER 2007	159
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NARUTO Ultimate Ninja	179
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	169
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	159
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPLINTER CELL Double Agent	149
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TONY HAWK PROJECT 8	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	179
Platinum PS2:	
007: Everything or Nothing	77
007: From Russia with Love	77
24 The Game	77
AGE OF EMPIRES 2	99
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 2	77
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69 ⁹
CALL OF DUTY 2	77
CUE ACADEMY	77
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69

EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
FAHRENHEIT	59
FANTASTIC FOUR	119
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA STREET	49 ⁹⁰
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	69
FORMULA ONE 2006	59
GOD OF WAR	77
GODFATHER (PL)	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	49
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czarna Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49 ⁹⁰
HARRY POTTER i Wieżowiec Azkabanu PL	77
HITMAN Blood Money	129
JAK & DAXTER	59
JAK 2	59
JAK 3	49 ⁹⁰
JAK X Combat Racing	49 ⁹⁰
KILLZONE	59 ⁹⁰
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	139
MEDAL OF HONOR: Frontline	77
MEDAL OF HONOR: Rising Sun	69 ⁹⁰
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49 ⁹⁰
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49 ⁹⁰
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RAYMAN 3 Hoodlum Havoc	59
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	99
SIMS	49 ⁹⁰
SIMS Pozna Domem	77
SIMS 2	77
SLY 3	99
SOCOM II	29 ⁹⁰
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49 ⁹⁰
SPY FICTION	39 ⁹⁰
SSX 3	49 ⁹⁰

SSX ON TOUR.....	77
STAR WARS Episode III.....	79
SUKOIDEEN TACTICS.....	99
SUPER DRAGONBALL Z.....	79
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3.....	59
TIGER WOODS 06.....	69
TIGER WOODS PGA TOUT 2005.....	49 ⁹⁰
TOMB RAIDER Legend.....	99
TONY HAWK American Wesland.....	79
TONY HAWK Underground 2.....	69
TOURIST TROPHY.....	79
ULTIMATE SPIDER-MAN.....	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla.....	49 ⁹⁰
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL.....	77
X-MEN Legends II.....	119
Alcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	
zupelnie nowe ceny.....	tel./www
Action Replay Max 2.....	129
Bezprzewodowy przedluzacz do pada.....	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory).....	59
Joypad Logitech Precision.....	89
Joypad bezprzewodowy Logitech.....	99
Kierownica Bezprzewodowa.....	99
Kierownica Logitech Driving Force.....	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro.....	399
Kierownica Logitech G25.....	999
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback.....	179
Kierownica Speedforce Premium.....	189
Link Cable.....	19 ⁹⁰
Mata do tańca BigBen.....	79
Mata do tańca Venom - Super Mocna.....	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon.....	159
Memory Card 8 MB Sony.....	69
Multitap Slim.....	79
Optyczny kabel.....	29
Piloty DVD.....	od 29 ⁹⁰
Przedluzacz do joypada.....	19 ⁹⁰
RGB + AV.....	19 ⁹⁰
Walizka aluminiowa do konsoli Slim.....	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V.....	79
PLAYSTATION PORTABLE	
ACE COMBAT X.....	189
ARMORED CORE: Formula Front.....	99
BREATH OF FIRE III.....	119
BURNOUT LEGENDS.....	99
BUST-A-MOVE GHOST.....	99
DAXTER.....	179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover.....	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony.....	179
EA REPLAY.....	99
EVERYBODY'S GOLF.....	69
F1 GRAND PRIX.....	79
FIFA 06.....	99
FIFA 07.....	169
FIFA STREET 2.....	99
FINAL NIGHT: Round 3.....	129
FORMULA ONE 2006.....	179
FOOTBALL MANAGER HANDHELD.....	169
GANGS OF LONDON.....	159

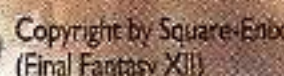
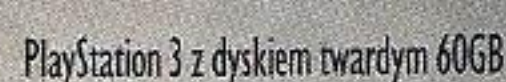
GODFATHER.....	169
GOTTlieb PINBALL CLASSIC.....	119
GTA City City Stories.....	149
GTA Vice City Stories.....	149
HARRY POTTER i Czarna Ognia.....	99
KILLZONE Liberation.....	179
KOLOOMN.....	99
LEGEND OF HEROES II.....	129
LEGO STAR WARS II.....	179
LOCOROCO.....	179
LORD OF THE RINGS: Tactics.....	149
LUMINES 2.....	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE.....	189
MEDAL OF HONOR Heroes.....	159
MEDIEVIL RESSURECTION.....	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops.....	199
METAL SLUG Anthology.....	189
MORTAL KOMBAT Unchained.....	169
MOTO GP.....	189
NBA LIVE 2007.....	169
NBA STREET Showdown.....	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City.....	169
NEED FOR SPEED Most Wanted.....	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals.....	99
NHL 07.....	169
PRO EVOLUTION SOCCER 6.....	79
PURSUIT FORCE.....	189
RATCHET & CLANK Size Matters.....	189
SID MEIER's PIRATES.....	179
SIMS 2.....	169
SPIDER MAN 2.....	89
STAR WARS Battlefront 2.....	99
SYMPHON FILTER Dark Mirror.....	169
TALKMAN + mikrofon.....	179
TEKKEN Dark Ressurrection.....	179
THE WARRIORS.....	139
TOMB RAIDER Legend.....	179
TONY HAWK Project 8.....	189
ULTIMATE GHOST & GOBLINS.....	159
WIPEOUT PURE.....	79
WRC.....	89
Sprzet:	
PSP Base Pack + GTA Vice City.....	899
PSP Base Pack + KillZone.....	899
PSP Base Pack Pink.....	799
PSP Value Pack + karta 1GB Sony.....	899
Bateria + ładowarka.....	65
Etui ekskluzywne BigBen.....	44 ⁹⁰
Etui na gry i karty.....	29 ⁹⁰
Etui Venom.....	29 ⁹⁰
Futerał Logitech PlayGear Street.....	89
Głosniki Logitech Playgear Amp.....	189
Kabel USB.....	24 ⁹⁰
Ładowarka słoneczna.....	159
Ładowarka samochodowa.....	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk.....	129
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk.....	199
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk.....	349
Ochroniacz silikonowy na ekran Logitech.....	35
PlayGear Pocket Logitech.....	65
PlayGear Collection Logitech.....	149

PS2 MOVIE + kabel (wersja polska).....	39 ⁹⁰
Walizka aluminiowa BigBen.....	69 ⁹⁰
WiFi Max.....	149 ⁹⁰
Zasilacz/ladowarka.....	49 ⁹⁰
Zestaw Essential Pack.....	29 ⁹⁰
NINTENDO Dual Screen	
ADVANCE WARS Dual Strike.....	179 ⁹⁰
ANIMAL CROSSING.....	159 ⁹⁰
BURNOUT LEGENDS.....	99 ⁹⁰
CASTLEVANIA Down of Sorrow.....	159 ⁹⁰
CASTLEVANIA Portrait of Ruin.....	159 ⁹⁰
CATZ.....	169 ⁹⁰
CHILDREN OF MANA.....	179 ⁹⁰
DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING.....	129 ⁹⁰
DRAGONBALL Z Superpionic Warriors.....	139 ⁹⁰
FIFA 06.....	99 ⁹⁰
FINAL FANTASY III.....	89 ⁹⁰
HARRY POTTER I Czarna Ognia.....	99 ⁹⁰
HORSEZ.....	169 ⁹⁰
LEGO STAR WARS II Original Trilogy.....	129 ⁹⁰
MARIO & LUIGI.....	179 ⁹⁰
MARIO KART.....	179 ⁹⁰
METEOS.....	169 ⁹⁰
METROID PRIME Hunters.....	159 ⁹⁰
NEED FOR SPEED Most Wanted.....	99 ⁹⁰
NEED FOR SPEED Underground 2.....	129 ⁹⁰
NEW SUPER MARIO BROTHERS.....	169 ⁹⁰
NINTENDOGS	
PHOENIX WRIGHT.....	169 ⁹⁰
PRO EVOLUTION SOCCER 6.....	169 ⁹⁰
RESIDENT EVIL Deadly Silence.....	169 ⁹⁰
SETTLERS.....	tel./www
SIMS 2.....	139 ⁹⁰
STARFOX COMMAND.....	179 ⁹⁰
SUDOKU MASTER.....	129 ⁹⁰
SUPER MARIO 64.....	159 ⁹⁰
SUPER PRINCESS PEACH.....	179 ⁹⁰
TENCHU DARK SECRET.....	179 ⁹⁰
THEME PARK.....	139 ⁹⁰
TRAUMA CENTRE.....	189 ⁹⁰
TRUE SWING GOLF.....	69 ⁹⁰
WARIO WARE TOUCHED.....	179 ⁹⁰
X-MEN The Official Game.....	119 ⁹⁰
YOSHI'S ISLAND 2.....	179 ⁹⁰
AkcSORIA:	
Konsola Nintendo Dual Screen Lite biala.....	599 ⁹⁰
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna.....	599 ⁹⁰
Osonki na ekran DS i DS Lite.....	29 ⁹⁰
Pokrowce do DS Lite.....	tel./www
Pudelka na gry.....	29 ⁹⁰
Walizka aluminiowa.....	69 ⁹⁰
WiFi Max.....	149 ⁹⁰
Zasilacz.....	29 ⁹⁰
Zestawy do DS Lite.....	39 ⁹⁰
inne.....	tel./www
XBOX 360	
BATTLEFIELD 2.....	129 ⁹⁰
BURNOUT MIDWAY.....	229 ⁹⁰
BURNOUT REVENGE.....	109 ⁹⁰

CALL OF DUTY 3.....	239
CHROMEHOUDS.....	229
CRACKDOWN PL.....	219
DEAD OR ALIVE Extreme 2 PL.....	229
DEAD RISING.....	119
DEF JAM ICON.....	229
EBCHANTED ARMS.....	199
FEAR.....	149
FIFA 07.....	199
FIGHT NIGHT ROUND 3.....	129
GEARS OF WAR.....	199
GHOST RECON Advanced Warfighter 2.....	249
GHOST RECON Advanced Warfighter Premium Edition.....	129
KAMEO.....	129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy.....	229
LOST PLANET.....	239
LOTR: Battle of Middle Earth 2.....	119
MARVEL ULTIMATE HEROES.....	239
MOTO GP 06.....	129
NBA 2K7.....	229
NBA LIVE 07.....	249
NBA STREET HOMECOURT..... tel./www	
NEED FOR SPEED Carbon.....	199
NEED FOR SPEED Most Wanted.....	89
NHL 2K7.....	229
NINETY-NINE NIGHTS..... tel./www	
OBLIVION.....	169
PERFECT DARK ZERO.....	89
PHANTASY STAR UNIVERSE.....	199
PREY.....	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6.....	249
PROJECT GOTHAM RACING 3.....	99
QUAKE 4.....	139
RAINBOW SIX Vegas.....	249
SAINT'S ROW.....	199
SONIC THE HEDGEHOG.....	249
SPLINTER CELL Double Agent.....	199
TABLE TENNIS.....	189
TEST DRIVE Unlimited.....	229
TOMB RAIDER LEGEND.....	149
TONY HAWK PROJECT 8.....	239
TOP SPIN.....	179
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07.....	219
VIRTUA TENNIS 3.....	249
VIVA PINATA PL.....	129
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007.....	249
Akciesoria:	
Xbox 360 Premium Pack.....	1479
Xbox 360 Premium + Gear of War.....	1599
Xbox 360 Core Pack.....	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace.....	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy.....	269
HD-DVD Player.....	899
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy.....	169
Joypad Xbox 360 Microsoft.....	129
Kabel VGA IQP.....	69
Karta pamieci 64MB Microsoft.....	169
Kierownica Logitech Drive FX.....	329
Pilot DVD Microsoft.....	199
wiecej..... tel./www	

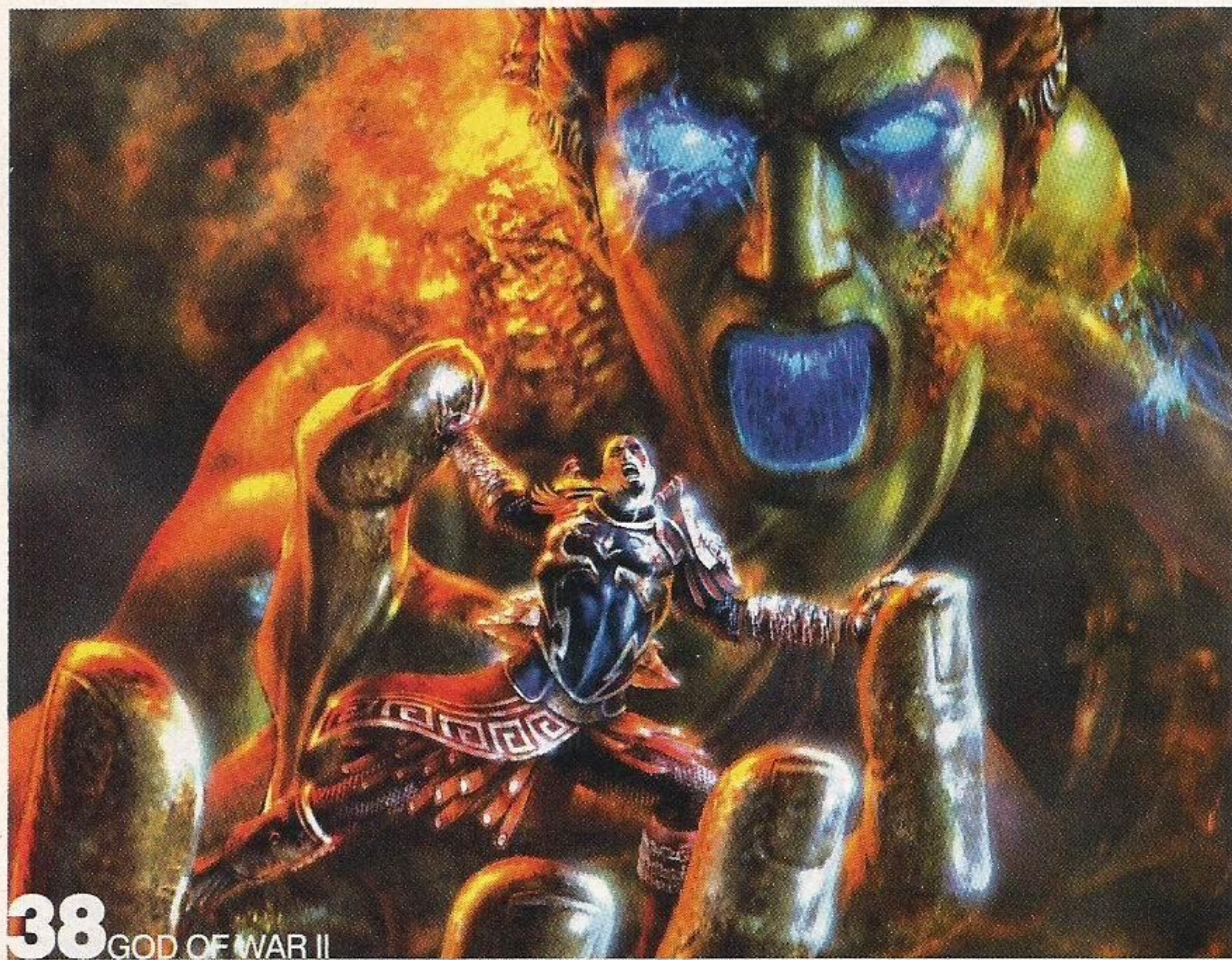


PLAYSTATION 3



- 👍 Pracownicy doskonale znający branżę gier
- 👍 Szybka i tania wysyłka
- 👍 Żadnych podróbek towarów
- 👍 Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- 👍 Możliwość składania zamówień przedpremierowych
- 👍 Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- 👍 Codziennie aktualizowana strona www

MENU // KWIECIEŃ 2007



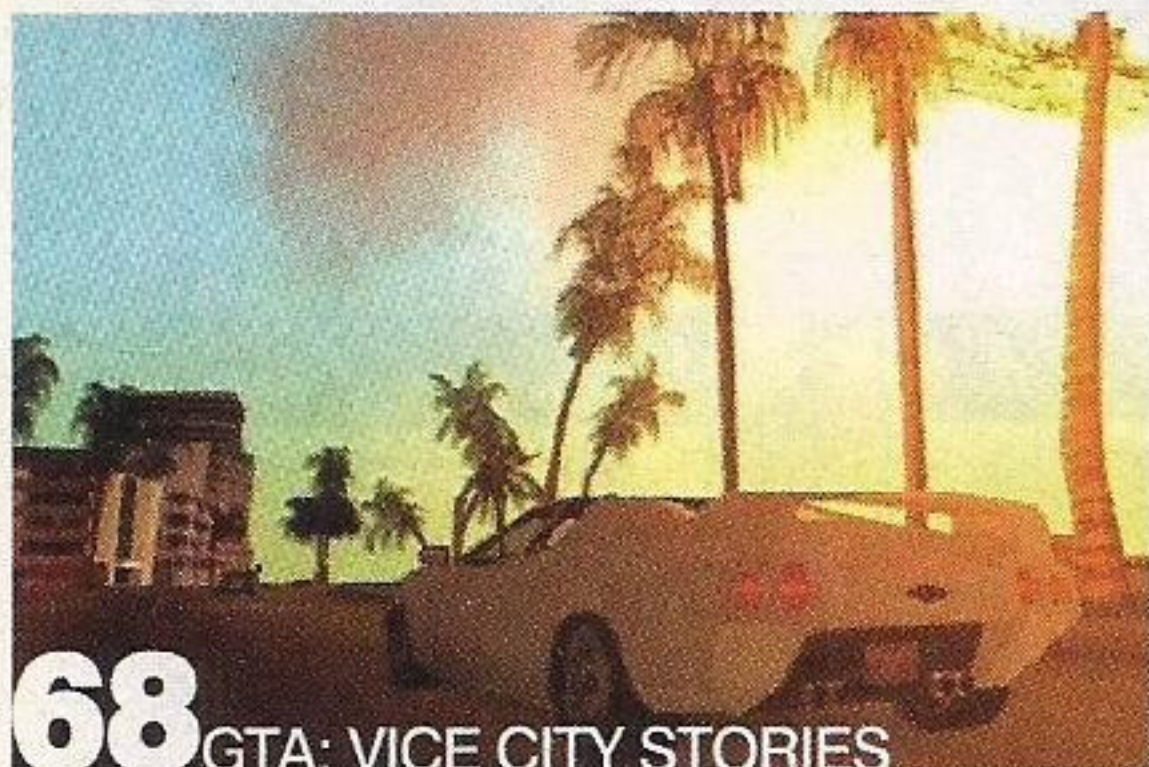
38 GOD OF WAR II



50 MOH VANGUARD



58 MOTORSTORM



68 GTA: VICE CITY STORIES



44 BURNOUT DOMINATOR



46 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

SPECJAL

038> GOD OF WAR II

Najbardziej oczekiwana przez nas gra na PlayStation 2 w ogniu pierwszej recenzji. Czy i tym razem Kratos wspanie się na szczyt Olimpu?

NEWSFLASH

012> GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Coroczne spotkanie wielkich mózgów tej branży zawsze owocuje ciekawymi informacjami. Tak było i tym razem.

016> FORZA MOTORSPORT 2

Najbardziej realistyczny racer niebawem powróci.

018> HELLBOY

Od komiksu, przez film, aż po grę video!

020> MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Jeszcze raz totalna destrukcja otoczenia.

022> QUAKE WARS

Tak! Zapowiedziane na konsole nowej generacji.

024> BLUE DRAGON

Prawdziwy japoński RPG zmierza na Xboxa 360.

026> ZA ZAMKNIĘTYMI DRZWIAMI

Nie o wszystkich grach mówi się głośno...

028> ALAN WAKE

Remedy już długo pracuje nad swoim horrorem...

030> FRONTLINES: FUEL OF WAR

Wojna o paliwo w next-genowej oprawie.

033> TWO WORLDS

Polska gra na Xboxa 360 zapowiada się wspaniale!

034> NEXT-GEN NEWS: PODSUMOWANIE

Ta wojna na słowa i kłamstwa trwała prawie dwa lata...

RECENZJE

038> GOD OF WAR II

042> FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION

044> BURNOUT: DOMINATOR

046> GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

050> MEDAL OF HONOR VANGUARD

052> TEST DRIVE UNLIMITED / PS2

054> BULLET WITCH

055> HOTEL DUSK: ROOM 215

055> FINAL FANTASY III

056> SONIC AND THE SILVER RINGS

058> MOTORSTORM

062> GHOST RIDER

063> LUMINES PLUS

064> SNOWCROSS 2 FEAT. BLAIR MORGAN

064> RESISTANCE: FALL OF MAN

067> SHINOBIDO: TALES OF THE NINJA

067> ROCKY BALBOA

068> GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

070> TALES OF THE ABYSS

071> RIDGE RACER 7

072> METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

074> CHILI CON CARNAGE

074> BOMBERMAN

075> EXCITE TRUCK

076> NBA STREET HOMECOURT

078> BATTLESTATIONS: MIDWAY

079> GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

NEON

080> POŻEGNANIE I TRIBUTE

Czytelnikowi i redaktorowi N+ zebrało się na wspominki.

081> DOGRYWKA: GUITAR HERO 2

Jedna z najbardziej kultowych gier muzycznych.

082> NETWORK

Konsole w sieci – co nowego u gigantów?

083> GRYWALNA GROZA

Na tapecie konsolowe horrory.

084> RPGAMER

Najnowsze wieści ze świata gier RPG + FFXII.

086> RETRO: PANZER DRAGOON

Geneza i analiza kultowej serii Segi

087> GDZIE TE EKIPY: RARE

Od początków, aż do dnia dzisiejszego.

088> SPRAWA WAGINALNA

O seksie, a raczej jego nieobecności w grach video.

089> GRY ALBO ZDROWIE?

Felieton stałego czytelnika.

090> TEST: MANTA LCD 27 CALI

Sprawdzamy niedrogi telewizor do odbioru sygnału HD.

090> ARCADIA v 2.1

Raport z AOU Show w Japonii – Mekki maszyn arcade.

091> MARTWE PIKSELE

Gry zaginione w akcji: Dead Rush.

092> PES PARTY

A co Ty zrobisz dla PESa?

096> FAQ

Gulash podszycuje się pod Banana i odpowiada na listy.

098> FINISHER

Puenta w wykonaniu Grabarza.



COMMAND
&
CONQUER
WOJNY OTYBERIUM

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WIOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA



PREMIERA 11 MAJA



Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**



GRA DOSTĘPNA TAKŻE
NA PC DVD W POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ
(Z NAPISAMI)



POWERED BY
gameSpy



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc. na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007

"HOME" dla PS3 i inne ciekawe wieści!

GAME DEVELOPERS CONFERENCE TRWA AKURAT NAM NA ZŁOŚĆ W CHWILI, GDY ODDAJEMY DO DRUKARNI OSTATNIE STRONY. JEDNYM Z WYDARZEŃ, NA KTÓRE GRZALIŚMY SIĘ WSZYSTCY, MIAŁO JEDNAK MIEJSCE DOSŁOWNIE NA STYK

Tym samym możemy się z Wami podzielić tym, co ma dla nas Sony. Szef SCE, Phil Harrison tym razem stanął na wysokości zadania, prezentując naprawdę intrygujące pomysły, których realizacji wręcz nie możemy się doczekać.

PS3 HOME

Wiedzieliśmy o nim trochę przed samą imprezą. Ale mało i jak się okazało, mocno obok i niekompletnie. Poznajcie PlayStation Home – trójwymiarowe środowisko i miejsce, w którym poznamy innych posiadaczy PS3. Całość za darmo zagości na dyskach konsol ściągnięta z PS Network. Najpierw w kwietniu testy i demko, później pełna wersja jesienią. Jak to wygląda? Na niektórych robi gigantyczne wrażenie, w innych budzi niepewność. Ale ciekawi wszystkich. Każdy członek tej społeczności stworzy swój odpowiednik w edytorze. Pozwala on na miliony kombinacji, wygląda prze-fachowo i z czasem pewnie jeszcze zostanie rozbudowany. Zmieniać można odcień skóry, fryz, ciuchy, wiek, budowę ciała – wszystko! Chodzi o takie bardziej dojrzałe i poważne Mii-ludki, które oglądać mogliście u nas niedawno. I z takimi

postaciami można się w pełni identyfikować. Więc, jak już ma się siebie w tym miejscu, dostajemy dom, który również można urządzić wedle własnego uznania. Mebelki, ściany, wystrój wnętrza, sprzęt RTV. Ale najbardziej cieszą patenty – co powiecie na możliwość obwieszenia ścian swoimi fotkami z dysku konsoli? Albo posłuchania własnej muzyki z wieży stojącej w wirtualnym salonie? Filmiki odpalone na wirtualnej plazmie również robią rewelacyjne wrażenie. A to dopiero wierzchołek góry lodowej – nasz kawałek tej przestrzeni.

Publiczne miejsca tętnią życiem. Całkiem fajnie wykonane przestrzenie sprzyjają nawiązywaniu nowych znajomości. Komunikować będziemy się za pomocą gotowych tekstów (z pada), wirtualnej klawiatury lub takiej podpiętej przez USB. Najwygodniejsze rozwiązanie to oczywiście headset podłączany przez Bluetooth. Obstawiamy kanały, na których słyszeć będziemy tylko te osoby, które chcemy, inaczej może zapanować totalny chaos.

Nowo poznanych przyjaciół możemy zaprosić do siebie lub pójść z nimi w jakieś miejsce i oddać się urokom socjalizacji wirtualnej. I tak salon gier nadaje się do tego wprost wyśmienicie – kręgle i bilard to pewniaki, w przyszłości spodziewamy się np. darta, może golfa, tenisa. Do tego dochodzą automaty ze starszy-

mi pozycjami napisanymi na nowo oraz absolutnymi klasykami.

A co z wyczekiwaną odpowiedzią na piekielny wymysł Microsoftu – Achievements? Ano są i zapowiadają się na całkiem znośnie zakamuflowane. Hall of Fame będzie miejscem w naszym domu, do którego wstawimy osiągnięte w poszczególnych grach trofea. Miejsce to podzielone zostaje również na dwa poziomy – jeden publiczny, a drugi tylko dla znajomych. Jeśli myślicie, że zdobycie to puchary i inne, sztapkowe symbole zwycięstwa, to jesteście w błędzie. Co powiecie na wymyślne figurki różnych rozmiarów przedstawiające postacie z danej gry, samochód, pomnik i inne, bardzo ciekawe i często zabawne przedmioty?

O „Domu” pisać będziemy jeszcze nie raz i nie dwa. Pierwsze komentarze (te zgryźliwe, choć nie można im odmówić racji) mówią o wrzuceniu do jednego worka wszystkiego, co najlepsze w Sieci w jedno miejsce. Prawie zero innowacyjności i własnych pomysłów. Simsy, MySpace, YouTube, Mii z Wii, Second Life, Achievements – wszystko to skądś znane, ale podane w taki sposób, że na samą myśl nie możemy usiedzieć spokojnie i chcemy to sprawdzić. Jak najszybciej. Jednak mamy również i obawy. Co z ludźmi, którzy nie będą przestrzegać reguł i nagminnie obrażając innych popsują atmosferę? Czy tak skomplikowany

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA BONZÓW TEGO RYNKU

„Myślę, że Sony stworzyło namocniejszą maszynę. To prawdziwa bestia, ale nie widziałem jeszcze ani jednej gry, która pokazałaby jej moc. To jeszcze potrwa, ale za dwa lata zobaczycie cuda, o jakich Wam się nie śniło.” – Dave Perry, były właściciel Shiny (które sprzedał za okrągłe 44 miliony dolarów) dzieli się z nami przemyśleniami o PS3

„Próbowałem wyjść z GameCubem z pokoju gracza i zainstalować konsolę w living roomie, lecz nie udało nam się to – myślę, że joypad to ciągle zbyt skomplikowana rzecz.” – Shigeru Miyamoto o GameCube

„Wszyscy kochają Wii. Oooo, Wii jest super, kocham Wii... **Wii to gówno!** Odkryłem sekret produkcji Wii – bierzesz dwa egzemplarze GameCube i sklejasz je taśmą klejącą. Ta rzecz nie ma żadnej mocy obliczeniowej i nie chodzi o grafikę, poligony i te sprawy – chodzi o procesor! [...] Nintendo nie obchodzi gry jako forma sztuki. [...] Jeśli mamy pchnąć gry w kierunku sztuki XXI wieku, potrzebujemy ludzi, którzy będą chcieli tworzyć coś więcej, niż kolejne zabawki. I możemy to zrobić, gry mogą być uznane za sztukę na równi z filmem czy literaturą.” – developer Chris Hecker z ekipy Maxis ostro jedzie po Wii podczas GDC...

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2007 POLAND BY AMD

Electronic Sports World Cup 2007 Poland by AMD oraz organizowane równocześnie Targi Tuningu i Overclockingu Komputerowego to impreza, na którą wraz z innymi patronami zapraszamy Was i my – ekipa Neo+. Wydarzenie odbędzie się 28 kwietnia 2007 na terenach Międzynarodowych Targów Poznańskich. Zaczynamy od godziny 10, planowany koniec około 21. Cena biletu uprawniającego do korzystania ze wszystkich atrakcji przygotowanych dla zwiedzających to 13 złotych.

Dla nas najważniejszym faktem wydaje się umieszczenie wszystkich trzech konsol nowej generacji pod jednym dachem i udostępnienie ich szerokiej publiczności – swój udział i prezentacje konsol nowej generacji zapowiedziały takie firmy, jak Sony, Microsoft i Lukas Toys (dystrybutor Nintendo).

Xbox 360, PlayStation 3 i Wii będą bardzo się starać, byście to przy nich spędzili najwięcej czasu. O gry nie ma się co martwić – oprócz producentów konsol, swoją ofertę zaprezentują także polscy dystrybutorzy (m. in. EA Polska i CD Projekt). Liczymy jednak, że odwiedzicie i nasze stoisko – spotkamy się i porozmawiamy, a kto wie – może zmierzmy się w PESa. Zapraszamy!

system oprze się atakom hakerów, nadpobudliwych nastolatków i durnych hamburgerów wrzeszczących już teraz do słuchawki i robiących chlew na XBL? Tabuny adminów strzec będą zapewne porządku i ładu społecznego. Trzymamy za to kciuki.

LITTLEBIGPLANET

Podczas swojego wystąpienia Phil pokazał nam nowy projekt twórców znanego pececiarzom i kultowego w pewnych kręgach Rag Doll Kung Fu – grę o dźwięcznym tytule LittleBigPlanet. Będzie ona czymś na wzór... No właśnie – trudno to do czegoś porównać! Brawa już na starcie za pomysł.

Cztery świetnie zaprojektowane i animowane postacie – jedna przypomina laleczkę voodoo, inna to jakiś wesóły Indianin, jeszcze któraś – pokraczny astronauta. Cała ekipa biegnie w prawo i pokonuje przeszkody. Niby nic, a jednak coś, bo pamiętać należy, że nasi bohaterowie rozmiarami przypominają co najwyżej pół dłoni, a miejscem ich poczynania jest... co tylko chcemy! Główną atrakcją jest właśnie edytor. Na planszę wrzucić możemy to, co nam się podoba (oczywiście z inwentarza gry) – między innymi owoce, deski, pochylnie, worki z piaskiem... Każdy przedmiot zachowuje się tak rewelacyjnie, że aż życzilibyśmy sobie, by „duże” i dorosłe gry oferowały podobną fizykę. Trzeba zobaczyć na własne oczy fakturę wspomnianego worka, zachowanie napotkanej piłki do nogi, czy drewnianego mostu. Miód prosto z pasieki. Największą zaletą ma być możliwość udostępniania zaprojektowanych plansz w Sieci, ściągania nowych i oceniania prac innych graczy.

Gra wygląda obłędnie sympatycznie i kolorowo, zachowuje się tak, jakbyśmy sobie tego życzyli. Pełna jest smaczków i pozytywnej otoczki, choć to oczywiście popierdółka.

EDGE i Killzone

A to już ciekawostka, która nie do końca ma dla nas największe znaczenie. Mianowicie chodzi o to, że Sony ustami Harrisona zapewniło, że dostarczy kolejne, ulepszone i darmowe narzędzia (EDGE się zwąca) do wyciskania wszystkich soków z RSXa (układu graficznego PS3). Wszystkie zespoły developerskie odetchnęły z ulgą, ponieważ dotychczasowe biblioteki dostarczane ze sprzętem nie ułatwiały raczej trudnego zadania, jakim z pewnością jest okiełznanie PS3. Teraz ma być przyjemniej, szybko i mega efektywnie.

Na sam koniec miła niespodzianka. Nieliczna grupa szczęśliwców mogła zobaczyć kawałek jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation 3 – następne Killzone. Co prawda Phil zapewnił, że to tylko prezentacja technologii i fragment kodu, na którym pracują obecnie głowy w Guerrilla, ale świadkowie mówią o Blacku następnej generacji. Co w sumie wróży bardzo dobrze. Więcej szczegółów poznamy jakoś w czerwcu, wraz z imprezą będącą substytutem E3, gdzie Killzone ma być po raz pierwszy zaprezentowane publicznie w grywalnej formie... Tyle dowiedzieliśmy się od Sony do czasu, w którym drukarnia dzwoniła co kilkanaście minut z pytaniem o materiały. Reszta wieści za miesiąc.

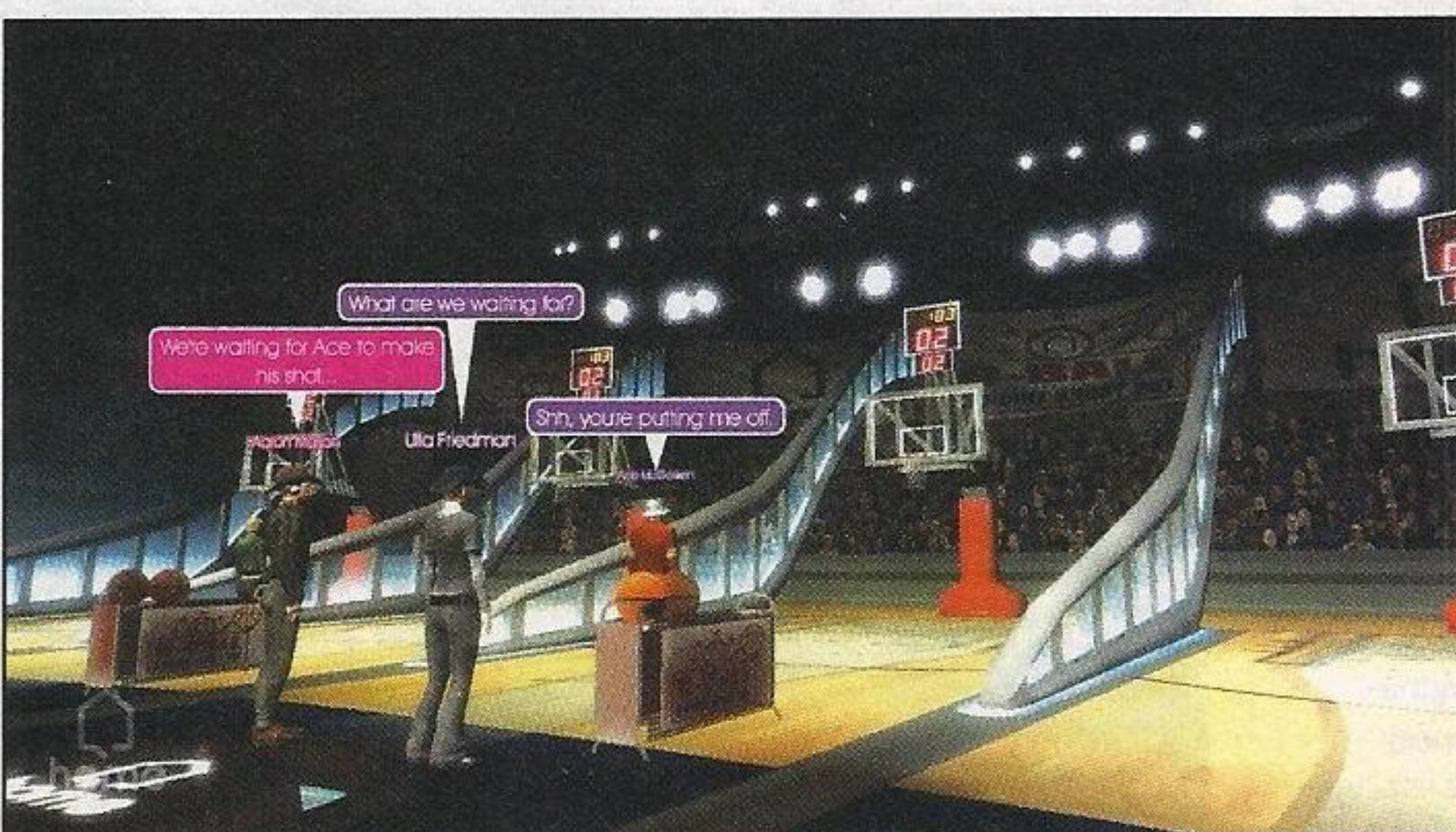
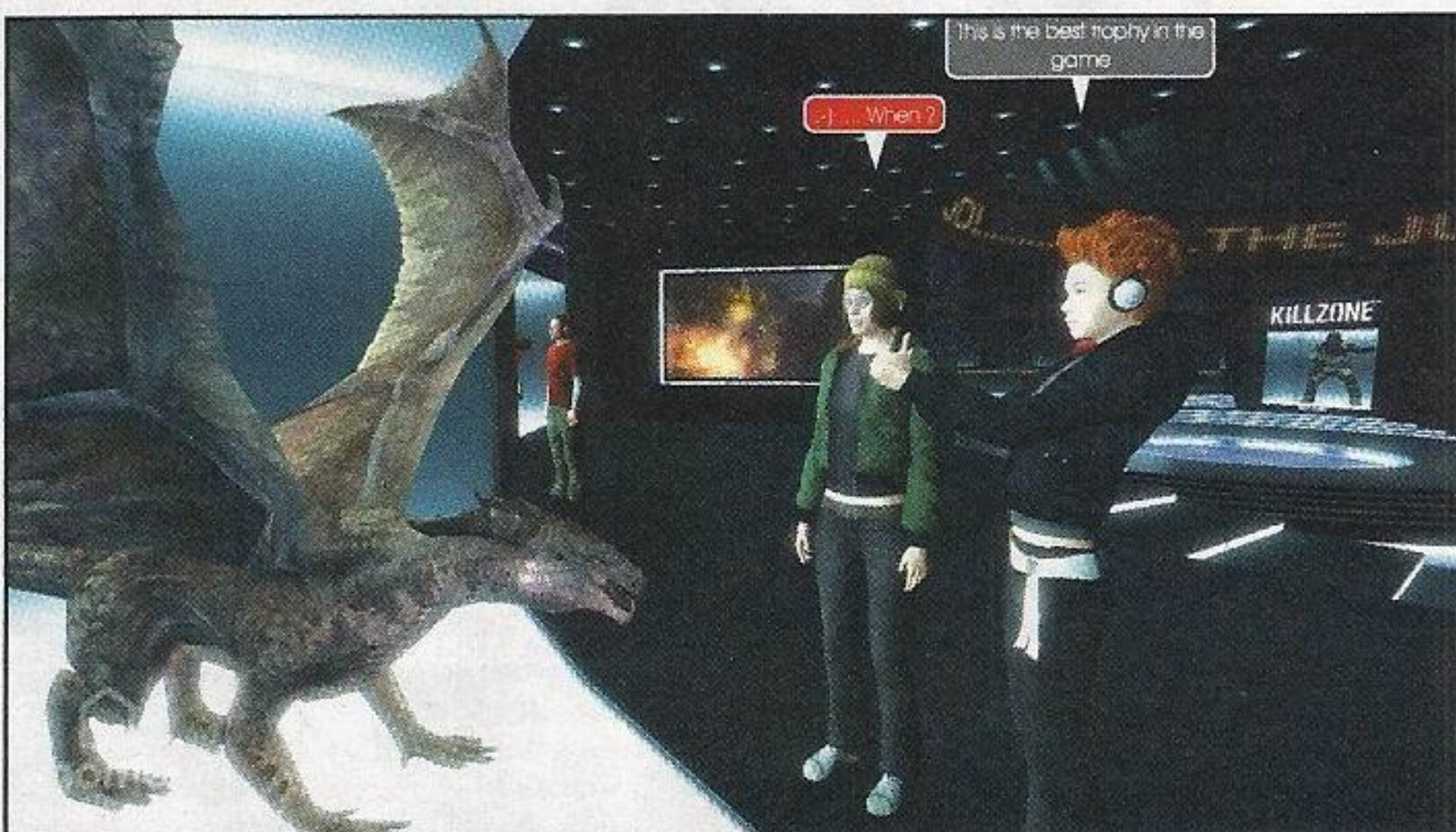
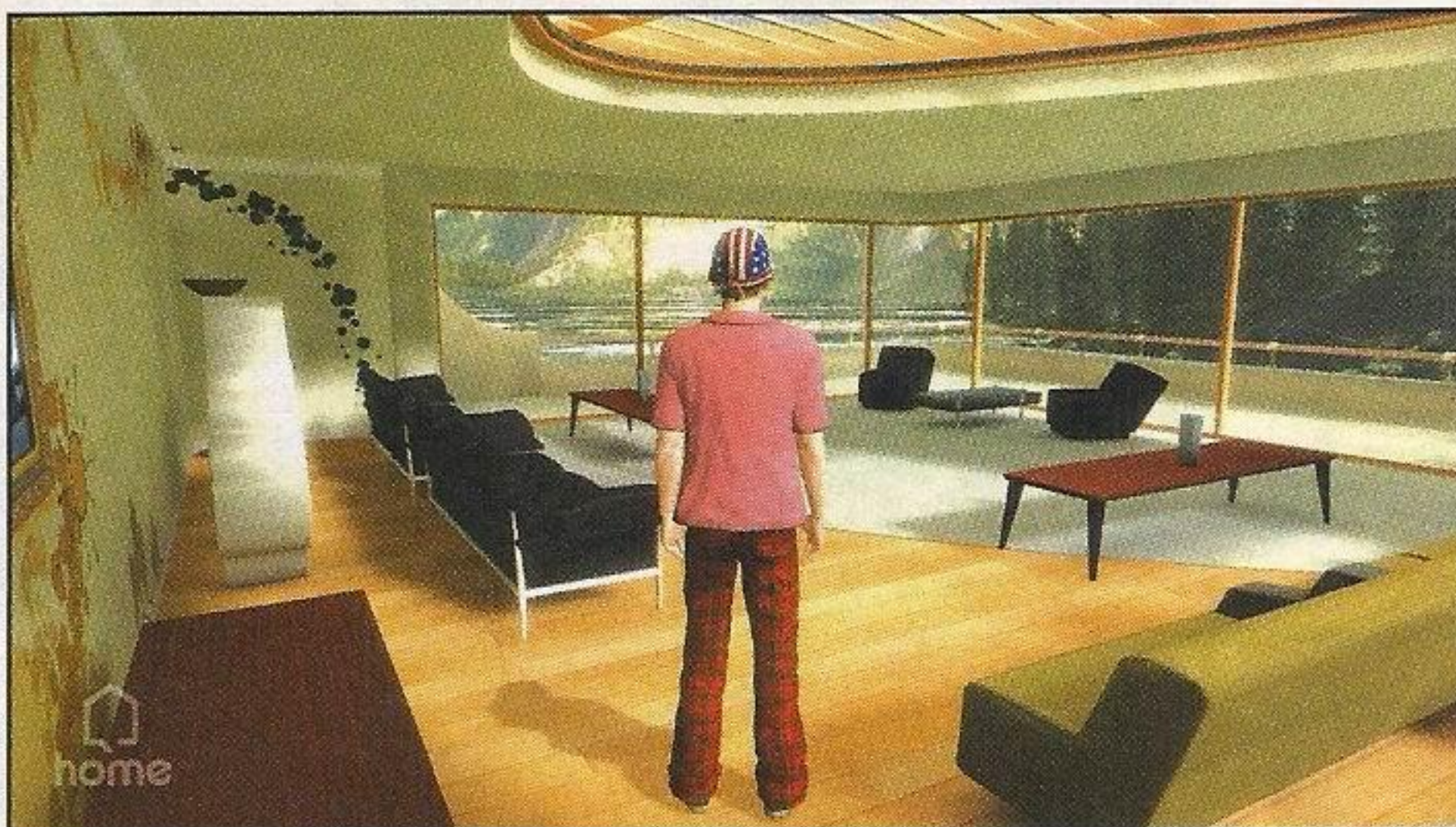
MICROSOFT

Firma z Redmond nie pokazała nowego modelu Xboxa z wyjściem HDMI, ani nawet większego twardego do trzystu sześćdziesiątki... Forza Motorsport 2 pokazywana była już w wersji grywalnej, ale nie zrobiła tak piorunującego wrażenia, jakiego się spodziewaliśmy. Co prawda chodziła płynniutko jak woda, ale otoczenie wiało pustką, a brykom brakowało ostatnich szlifów. Na nie zostały raptem dwa miesiące i mocno trzymamy kciuki, by wszystko zapięte na ostatni guzik potężnie nas zaskoczyło.

Zapowiedziano również kontynuację Viva Pinata. Przyjęły się papierowe zwierzątka hodowane w kolorowym ogrodzie do tego stopnia, że ich perypetie stały się mocną marką i na pewno zostaną jeszcze raz zaprzęgnięte do roboty.

Pożytywnym bez wątpienia jest fakt, że społeczność Xbox Live osiągnęła porażający pułap 6 milionów użytkowników. Sony będzie naprawdę trudno pobić tę strukturę sieciową. Świetnie, jeśli przynajmniej zaważają. Nowe gry na XBLA to tylko przykrywką dla słów jednego z niezależnych producentów, który twierdzi, że usługa ta jest zbyt restrykcyjna i wcale nie pomaga młodym i utalentowanym twórcom na publikowanie swoich osiągnięć w Sieci.

Dalecy jesteśmy od złorzeczenia którejkolwiek z firm (Nintendo milczy licząc grube miliony dolarów zarobionych na Wii i DSie, ale ich obecność na GDC była niezauważalna), wierzymy, że zarówno Sony, jak i Microsoft po kilku ciężkich chwilach (szczególnie mowa o akcjach tej pierwszej firmy) teraz właśnie zaczną prawdziwy bój o klienta. Cieszymy się z konkurencji. A Wy, Drodzy Czytelnicy, śpieszcie się kochać kobiety – tak szybko tyją, hehe. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

JE-JE-JE-JEST IMPREZKA

18 marca nieopodal rynku głównego w Krakowie, w klubie "Lizak" przy ulicy Piłkarskiej 11 odbędzie się impreza o nazwie "YUME Group" na której zostanie przedpremierowo zaprezentowane PlayStation 3. Będzie to pokaz jej możliwości, multimedialny oraz gier. Każdy będzie mógł osobiście sprawdzić ją w akcji. Start o godzinie 20:00, wstęp wolny! Oficjalna strona imprezy: www.yume.xpx.pl

WII TAM

I posypały się konkrety od Nintendo dotyczące planów wydawniczych na następne miesiące. Jeśli ktoś spodziewał się czegoś świeżego lub oryginalnego, przejechał się środkiem. Wśród gier błysnął ten z ulubionymi słówkami przeciwników firmy – Pokémon Battle Revolution, Super Paper Mario i Mario Party 8. Nie, naprawdę. Czyż to nie doskonała wiadomość? Szczególnie, że tym razem Pokemony postarają się zaważać o popularność również w Internecie oferując zabawę online. Czy pozycja GoW i Halo jest mocno zagrożona, czy tylko pan newseditor sobie drwi? A czy pomoże w sprzedaży fakt, że w tych pokemonach będzie można kierować Deesem?

CO Z WARHAWKIEM?

A co ma być? Został zupełnie zmieniony zamysł. Nie będzie pudełka z grą na półkach, a kolejny przejaw eDystyriucji. Warhawk na PS3 zassiemy z Sieci i zagramy tylko w multi. Pozbawiona zabawy dla jednego gracza pozycja zaoferuje multum pojazdów w trybach takich, jak klasyczny deathmatch każdy na każdego, zdobywanie flagi i zabawę w przejmowanie terenu. Zasiadamy za sterami samolotów, jeepów, czołgów i innych (może bardziej oryginalnych?) pojazdów bojowych.



ZELDA W MULTI

Doczekaliśmy się chwili, w której na DSie zagości Zelda. Mowa o Legend of Zelda: Phantom Hourglass – jednej z najbardziej oczekiwanych gier na dwa ekrany. Na GDC gdzieś w cieniu i z dala od tłumów można było sprawdzić jak prezentuje się jedna z opcji zabawy dla kilku graczy. Przypominało to Pac-mana – jeden z graczy kierował Linkiem, drugi przejmował kontrolę nad trzema stworzonymi i starał się Zielonego udupić. Jeśli plan się powiodł, następowała zmiana ról. Wszystko wykonywało się stylusem i było całkiem grywalne. Podobno.

MADE IN JAPAN

Jak kształtowała się sprzedaż konsol na japońskim rynku w dniach 19-25 lutego 2007? Na czele stawki bez zmian DS Lite z 136,128 opchniętych konsolek, drugie miejsce okupuje... PSP! Sprzęcik kupiło 100,210 graczy. Trzecie miejsce dla Wii – 78,506. Dalej PS3 (19,315), PS2 (15,054) oraz Xbox 360 (4183) egz.



N(e)o comments

QSH@NEO-PLUS.PL



► Pisałem Wam już raz, że kupiłem Xboxa 360 w weekend po naszej premierze. I do PS3 się przymierzam. Z PS2 spędziłem wiele czasu i podobało mi się, jak nic innego, choć Xbox pierwszy też dostarczył mnóstwo radości. Ale w pewnym momencie poczułem, że bawi mnie on głównie kilkoma grami na wyłączność i tymi, które ukazywały się jednocześnie na oba sprzęty. Woląłem pograć na Xie, bo ładniej, szybciej, lepiej. A teraz... A teraz sytuacja staje się dość paradoksalna. Mnóstwo, naprawdę mnóstwo gier zapowiedziano na oba sprzęty. Tych, które dostanie tylko jedna z konsol ubywa z dnia na dzień, topnieje również lista czasowych wyłączności. PS3 na starcie kosztować będzie naprawdę duże pieniądze. Liczę na jakąś korzystną promocję w sklepie nie dla PZPN-u. Bo gdyby w cenę wliczono drugiego pada albo Motorstorma, to chyba stanąłbym na rękach i klaskał uszami, by sprzęt ów posiłkować. A może to wszystko z przyzwyczajenia? Nie, z wizji przyszłości, która nadejdzie prędzej czy później. Ale nadejdzie. I wtedy to pogram w najbardziej oczekiwane przeze mnie gry w ogóle. Kilka literek dla jasności – MGS, FF, TK, GT. Starczy dla mnie.

► Prawie półtora roku po premierze na X360 gram z czystej przyjemności w dwie gry – GoW i Viva Pinata. Próbowałem demek z MarketPlace, pożyczalem jakieś pseudo-hity od znajomych (Dead Rising, Crackdown), recenzowałem średnie DOAX2. I nic. Nie stanął... Microsoft na wysokości zadania, moim zdaniem. Od przed Świątami do połowy marca zapanował taki zastój w sprzedaży X360, że aż boli i dziwi. Ale co ma pchnąć sprzedaż? Gearsy ma chyba co czwarty posiadacz konsoli, poza nimi nie ma na razie prawdziwego system-sellera. Prawie półtora roku po premierze! PS3 dostaje na starcie dwie pierwszoligowe gry – do takich należy zaliczyć MotorStorma i Resistance. Jakoś kilka dni po starcie wpadnie na półki jedna z najbardziej cenionych bijatyk – Virtua Fighter 5, inna czeka tylko, by zapłacić za nią kilkanaście Euro i ściągnąć z PlayStation Network. A później? No różowo. Wszystko prawie, co najlepsze (ale niekoniecznie wybitne) z Xboxa zagości na Chlebaku. W kolejce czeka Oblivion, FN, Saint's Row, Call of Duty i inne. Nie zdziwię się, jeśli zobaczymy również konwersję Dead Rising lub Lost Planet.

► Przyszłość. X360 dostanie Forę 2 i Blue Dragona (obie gry obszernie zapowiedziane w numerze – mniemam). Czekam na obie, później jeszcze Halo 3. To dla mnie pewniaki. Ale nim je ujrę, najczęściej kręcić się będzie w napędzie (całkiem głośno, ekhem!) GoW. I czasem Viva Pinata. Wiecie, co w tym wszystkim jest dla mnie najbardziej radujące? Multiplatformowość (choćby bardziej pasować będzie dual- czy duo-platformowość). Nie muszę jeszcze mieć PS3, by sprawdzić wkrótce Mercenaries, Icona, nowego Battlefielda. Zobacze je na X360 i też będę zadowolony. Takie oto luźne myśli bez wniosków, które każdy może sam sobie wyciągnąć. W tym wszystkim interesuje mnie miejsce Wii. Kiedy zapcha się rynek? Na jak długo starczy pomysłów twórcom? Kiedy zaczną obowiązywać termin „biplatformowość”, by opisać, że gra wyjdzie na obie konsole oferujące moc graficzną następnej generacji? Obstawiam, że za maksymalnie dwa lata.



INFO

DEVELOPER: TREYARCH
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: MAJ 2007
KONSOLA: PS2, PS3, X360, WII

SPIDER-MAN 3

Na czarno i na czerwono

Najważniejszą częścią zabawy ma być możliwość grania zarówno jako klasyczny Spidey, jak i jego zajęte przez ciemną siłę czarne wcielenie. Dzięki tej zmianie poprowadzimy dwie prawie całkiem odmienne postacie! Gdy Peter Parker wciąga swój kubraczek, wszystko przypomina poprzednie części – najbardziej Ultimate Spiderman. Bieg po ścianach, bujanie się na sieci, combosy, pajęczę zmysły. W momencie zmiany i przejścia na ciemną stronę, pojawiają się nowe elementy. Koleżka staje się znacznie bardziej brutalny – biada opryszkom, którzy wpadną w jego sieć. I tak na przykład wcześniej Człowiek-Insekt łapał jednego gościa pajęczyną, teraz chwyci kilku naraz i zacznie porządną karuzelę śmierci kręcić. Na końcu przywali nimi o coś twardego i pozamiatane.

Zrobić dobrą grę na bazie bardzo popularnego filmu nie jest łatwo. Założeniem jest otwarty świat i podział na misje – jak w GTA. Na całość składać ma się około dziesięciu wątków, którymi podążać będziemy mogli od początku do końca, tym samym poznając nie tylko historię opowiedzianą w filmie, ale i kilka pobocznych. Wiadomo, że główni mściciele u człowieka-pajaka są całkiem charyzmatyczni i przekonujący, nie brakuje im ikry. Sandman to główny przeciwnik w filmie, wtóruje mu nowy Zielony Goblin (tym razem młody Osborne), liczymy oczywiście również na Venoma. Jednak w grze pojawiają się dodatkowo gangi, którym trzeba będzie utrząść nocha, oraz postaci znane z kart komiksu,

które nie załapały się do kinowego obrazu. Przede wszystkim cieszymy się na Scorpionia.

W ruchu produkcja utalentowanego zespołu Treyarch prezentuje się wyśmienicie. Mowa oczywiście o najnowszych konsolach, dla których napisano nowy silnik. Nowy Jork jeszcze nigdy nie prezentował się tak okazale. Duży ruch na drogach, strzeliste budynki jakby remontowane przez ekipę polskich murarzy – momentami chropowate, szczegółowe, gdzieś tam pęknięte. Ale stoją prosto i na każdy można się wdrapać. Fizyka również robi spore wrażenie, targane falami uderzeniowymi samochody i inne elementy otoczenia stanowią mają spore wyzwanie dla naszych palców. Takich i podobnych niebezpieczeństw unikniemy w podobny do RE4 czy God of War sposób – poprzez

SANDMAN TO GŁÓWNY PRZECIWNIK W FILMIE, WTÓRUJE MU NOWY ZIELONY GOBLIN

wciskanie odpowiednich przycisków we właściwym momencie.

Spiderman 3 zapowiedziany został na wszystkie liczące się wciąż platformy. Nie ukrywamy, że w okolicach maja wraz z kinową premierą, na naszych telewizorach zagości jeden z ulubionych bohaterów. Jeśli tylko panowie producenci nie przesadzą z brakiem ciągłości zadań i z ilością tych pobocznych, będzie dobrze. Grzeje nas również wersja na Wii – wylot może zostać wykorzystany z polotem. Sixaxis zresztą też. ■■



■ W akcji Spidey 3 prezentuje się naprawdę wyśmienicie – animacja Parkera to prawdziwa nowa generacja. Zobaczymy jednak, jak to wyjdzie na PS2 i Wii.

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

MARZEC	
Dancing Stage SuperNova.....	Konami
Championship Manager 2007.....	Eidos
CSI3: Dimensions of Murder.....	Ubisoft
UEFA Champions League 2006-2007.....	EA
Disney's Meet The Robinsons.....	Buena Vista
Heatseeker.....	Codemasters
Tomb Raider Legend.....	Eidos
Moto X Maniac.....	505 GS
The Fast and the Furious: Tokyo Drift.....	EA
Samurai Warriors 2 Empires.....	Koei
King of Fighters: Maximum Impact.....	SNK
Freak Out: Extreme Free Ski.....	Koch Media

KWIECIEŃ

The Red Star.....	XS Games
Capcom Classics Collection vol. 2.....	Capcom
God of War II.....	Sony
Free Running.....	Eidos
SingStar Pop Hits.....	Sony

Wii

MARZEC	
Sonic and the Secret Rings.....	Sega
Rapala Tournament Fishing.....	Activision
SSX Blur.....	EA
The Grim Adventures of Bill & Mandy.....	Midway
Tiger Woods PGA Tour 2007.....	EA
Medal of Honor Vanguard.....	EA

TMNT.....	Ubisoft
Blazing Angels: Squadrons of WWII.....	Ubisoft
Disney's Meet The Robinsons.....	Buena Vista
Heatseeker.....	Codemasters

KWIECIEŃ

Wing Island.....	Hudson
Mario Party 8.....	Nintendo
Prince of Persia: Rival Swords.....	Ubisoft
The Godfather: Blackhand Edition.....	EA
Metal Slug Anthology.....	SNK

PSP

MARZEC	
Metal Slug Anthology.....	SNK
Thrillville.....	LucasArts
Capcom Puzzle World.....	Capcom
Rainbow Six Vegas.....	Ubisoft
HOT PXL.....	Atari
EA Replay.....	EA
The Con.....	Sony

KWIECIEŃ

Burnout Dominator.....	EA
Call of Duty: Roads to Victory.....	Activision
Asphalt: Urban GT 2.....	Ubisoft
Full Auto 2: Battlegrounds.....	Sega
TMNT.....	Ubisoft
Virtua Tennis 3.....	Sega
UEFA Champions League 2006-2007.....	EA

XBOX 360

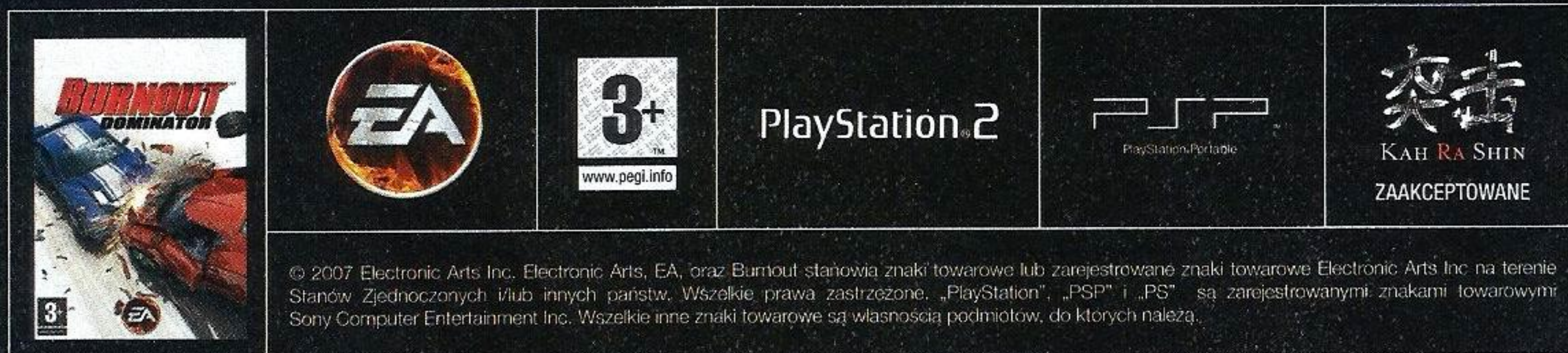
MARZEC	
Blitz: The League.....	Midway
Rapala Tournament Fishing.....	Activision
Samurai Warriors 2 Empires.....	Koei
Earth Defense Force 2017.....	D3
TMNT.....	Ubisoft
UEFA Champions League 2006-2007.....	EA
Disney's Meet The Robinsons.....	Buena Vista

KWIECIEŃ

Virtua Tennis 3.....	Sega
Guitar Hero 2.....	Sega
Rayman Raving Rabbids.....	Ubisoft
Monster Madness.....	Southpeak

PLAYSTATION 3

MARZEC	
Full Auto 2: Battlegrounds.....	Sega
The Elder Scrolls IV Oblivion.....	Bethesda
Untold Legends: Dark Kingdom.....	Ubisoft
Virtua Fighter 5.....	Sega
Virtua Tennis 3.....	Sega
Freedom Wings.....	Taito
Splinter Cell: Double Agent.....	Ubisoft
Rainbow Six: Vegas.....	Ubisoft
Tony Hawk's Project 8.....	Activision
Call of Duty 3.....	Activision
Def Jam Icon.....	EA
Sonic the Hedgehog.....	Sega



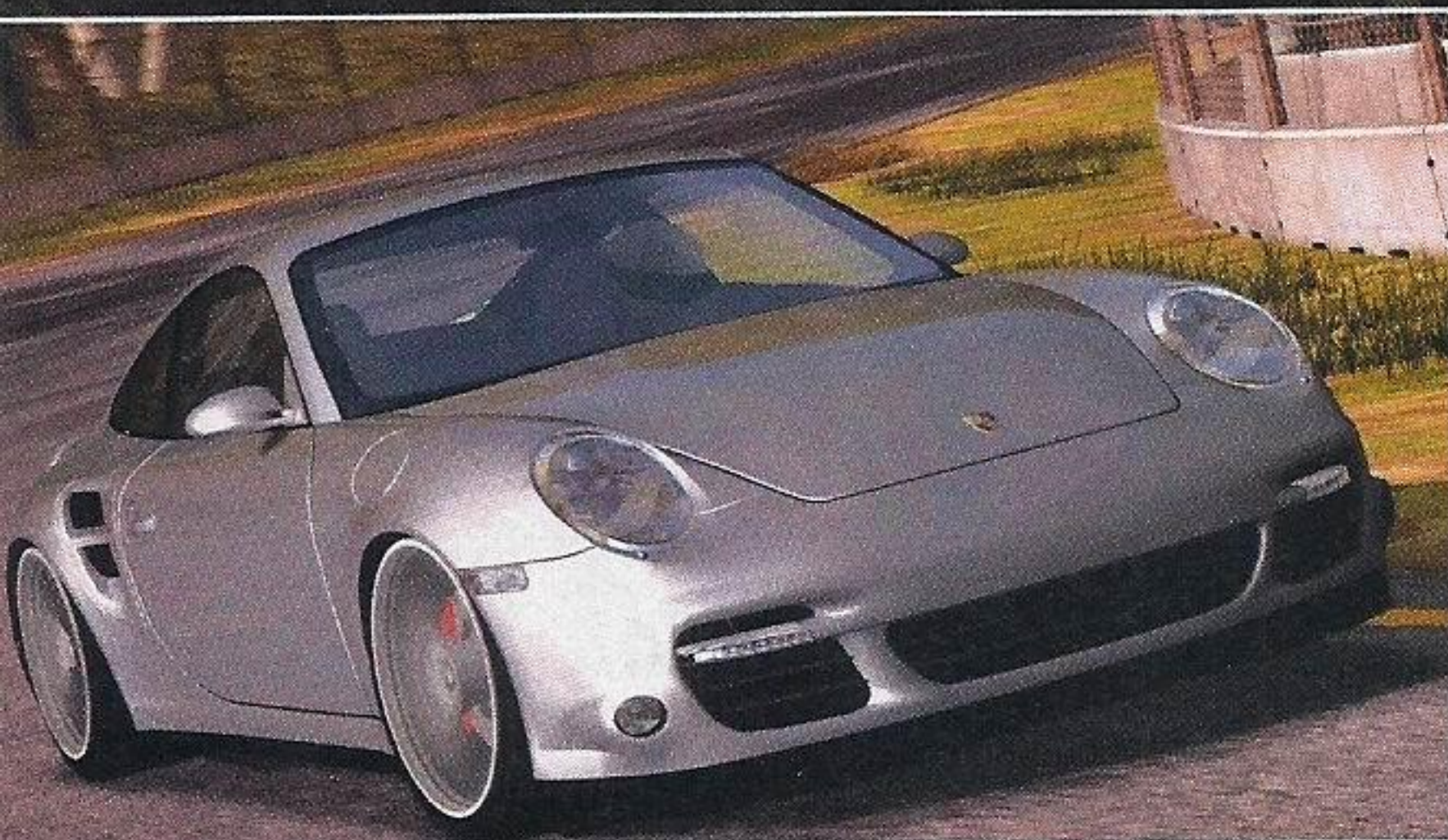
burnout.ea.com

OSIĄGNIJ WEWNĘTRZNY SPOKÓJ
WYŁADUJ AGRESJĘ





■ Jak na razie developerzy nie za bardzo pokazują screeny, na których byłoby widać jak naprawdę będzie wyglądać ta gra, czyli takie z prędkościomierzem na przykład.



■ Wszystkie furki wyglądają jakby wyjechały prosto z salonu, a przecież Forza słynie między innymi z systemu zniszczeń – chcemy zobaczyć pogięte blachy wreszcie!



INFO

DEVELOPER: MICROSOFT
WYAWCA: MICROSOFT
TERMIN: MAJ 2007
KONSOLA: XBOX 360

O szukali nas! Przez tyle lat panowie z Polyphony wmawiali nam (i udawało im się), że „prawdziwy symulator jazdy” to taki, w którym jest mnóstwo samochodów i świetny model jazdy, sporo tras i możliwość grzebania w silniku. My, nieświadomi niczego gracze, zapatrzeni w ładną grafikę, tkwiący w uścisku monopolu, nie wierzyliśmy, że możliwe jest zastosowanie rozwiązań, o których marzyliśmy. Że auto może się niszczyć w kontakcie z innymi samochodami i otoczeniem, że można zmienić jego barwę po zakupie i tuningować wizualnie, nadając mu niepowtarzalny charakter. Że przeciwnicy nie jadą po sznurku, kombinują, zajeżdżają drogę, popełniają błędy. Że zakupione części do fury podwyższają jej wartość, że to, że tamto. Ubytków Gran Turismo miało wiele. Ale nikt głośno nie narzekał – GT to do dziś jedna z najmocniejszych marek Sony, wizytówka PlayStation i obiekt westchnień milionów fanów – jakby to powiedział pewien... ekhem... raper – sacrum.

RE-KORONACJA

Rok 2004 przyniósł zmianę – to był maj, pachniała Saska Kępa. Do czytelników Xboxów trafiła gra, która była oczekiwana jak zbawienie, tyle że z nieco większym

FORZA MOTORSPORT 2

Królowa gier wyścigowych dwa

PAN SAMOCHODZIK

Jakim cudem w żadnym Gran Turismo nie ma (i obstawiamy, że wbrew obietnicom raczej nie będzie) zniszczeń widocznych na karoserii samochodów? Team odpowiedzialny za Forzę od samych początków pracy nad swoją produkcją mówił głośno, że uwielbia serię GT, ale chce ją przebić. Kilka postulatów wypłynęło, zatem, już na starcie prac nad pierwszą Forzą: zniszczenia, AI, kustomizacja aut, fizyka z prawdziwego zdarzenia i model jazdy nieporównywalny do niczego innego (no, poza rzeczywistością, ma się rozumieć). To nie mogło się udać bez odpowiedniego zaplecza. Z pomocą przyszedł (podjechał?) portfel ojca założyciela, cała para poszła w technologię, licencję, umowy, promocje. I się udało. Cud!

W maju zagramy w nową Forzę – tak nam jest obiecano. Całkiem nowa to ona nie będzie, nie dziwota. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to dopieszczona oprawa graficzna, która wzbudza sporo (często niezdrowych) emocji. Nikt nie widział jeszcze gry w akcji odpalanej na odpowiednim telewizorze, a już posypały się zarzuty, że wolno chodzi, że animacja to ledwo 30 klatek, że trawa płaska itp. Według zapowiedzi twórców wszystko jest na jak najlepszej drodze, by graficznie Forza zarządziła – przynajmniej na X360. Stałe 60 klatek na sekundę, podwójny anti-aliasing pełnej sceny, rozmycia, chropowatość asfaltu i osiem przepięknych pojazdów na trasie zadbają, by trudno było nam się skupić na jeździe. Furom nie brakuje niczego, można jedynie żałować, że nie będzie opcji zaglądania do środka. Ponad 300 tak szalenie dokładnie odwzorowanych wnętrzy wydłużyłoby niemiłosiernie czas produkcji. W zamian musimy być świadomi, że wiele elementów samochodów liczonych jest jako osobne obiekty przez silnik gry. Szczególnie dużą wagę, przy promowaniu nowych mechanizmów obecnych w FM2, twórcy przywiązują do opon. Ciśnienie w nich, temperatura asfaltu i otoczenia, wilgotność powietrza, czas jazdy – wszystko wpłynie na to, jak guma przylegać będzie do podłoża i jaką przyczepność oferować. Niezależnie liczony każdy amortyzator, zużywające się kolejne części silnika i awaryjność niektórych podzespołów sprawiać będą, że co jakiś czas konieczny



■ Maserati, Ferrari, Porsche, Lamborghini – po torach zasuwać w Forza Motorsport 2 grube miliony.



■ Na statycznych, wyselekcjonowanych przez developera screenach wygląda to obłędnie, ale my musimy zobaczyć to w akcji i dopiero wtedy usiądziemy z wrażenia. Mamy nadzieję.



będzie konkretny przegląd techniczny i wymiana wadliwego elementu. W razie konieczności możliwy będzie przeszczep całego silnika.

Żeby zamknąć już temat samochodu samego w sobie, warto wspomnieć, że wszystkie podzielone będą na 10 klas, nie zabraknie żadnego szanowanego dostawcy samochodów. Na czoło stawki wysuwają się najbardziej ekskluzywne maszyny – Ferrari, Lamborghini, czy Maserati. Dalej zasiądziemy za kółkiem japońskich klasyków – Toyota, Nissan, Honda, Subaru. Europejski rynek dzielnie reprezentować będą niemieckie BMW, Volkswagen czy Mercedes. W żadnej z klas nie ma być jednego samochodu, który będzie się szczególnie wywyższał. W celu uniknięcia nierówności na torze, autorzy wymyślili prosty system nadawania wartości poszczególnym częściom pojazdu i następnie sumowania wyników. Tylko te najbardziej zbliżone do siebie fury zmierzą się na trasie.

PANI TRASKA

Pisaliśmy o tym w poprzednim numerze – czas na przypomnienie. Dwanaście różnych torów-środków, na których umiejscowione jest około 65 tras wyścigowych. Jak to osiągnięto? Jazda w obie strony, o innych porach dnia, z zamkniętymi niektórymi fragmentami toru – nie brzmi to może jak nasze marzenie, ale pamiętajmy, że taki Nürburgring liczy sobie ponad 20 kilometrów, a jadąc ze średnią prędkością 201,7622 km/h osiągnie się czas 6:11.13. Tyle, że ta prędkość może się okazać trudna do wytrzymania. Jeśli komuś się uda – gratulacje! – pobił rekord trasy z 1983 roku. Czy zostanie wpisany do księgi rekordów? Programiści od nowa odtworzyli wirtualnie całe „Zielone piekło” i są zachwyceni. My również chcemy być.

Oprócz po Nürburgring, pojeździmy po takich torach, jak Suzuka, Tsukuba, Laguna Seca, Mugello, czy Silverstone. Nie znaleźliśmy żadnej wzmianki o zmiennych warunkach atmosferycznych – wielka szkoda, bo jazda w deszczu w tak opracowanym symulatorze mogła być szalowa.



FINISZ?

Forza 2 to pewniak. Nawet, jeśli nie sprzeda się, jak żadna z części Gran Turismo, to i tak znawcy tematu i wytrawni gracze i fani wyścigów docenią jej gigantyczny wkład do gatunku. Pełne wsparcie dla bezprzewodowej kierownicy Microsoftu z technologią Force Feedback pogłębić ma doznania do poziomu Rowu Mariańskiego. Nas, jak to u dzikich samców z krwią w oczach bywa, najbardziej interesuje opcja multi, w której będziemy mogli stanąć w szaranki z resztą świata i udowodnić, że jak mistrz kierownicy uciekał, to zatrzymał się i żyje w Polsce. Live dla 8 wariatów na raz, przesyłanie fotek łapanych nawet

w trakcie wyścigu i treningu, handel na giełdzie najbardziej pożądanymi modelami – usługa sieciowa w tak obszernej pozycji wyniesie jej żywotność na niebotyczny poziom. Dla tych nie podpiętych do Sieci sterowani SI kierowcy (prawdziwe nazwiska!) stanowić będą nie lada wyzwanie – zastosowana w Forza Motorsport 2 technologia pozwala im się uczyć i robić czasem nieprzewidywalne rzeczy. W razie co, zawsze możemy spróbować wepchnąć kogoś na bandę – tym razem nie będzie wybaczenia – konkretny dzwon jest jednoznaczny z definitywnym zakończeniem wyścigu. Dobrze, że nie ze złomowaniem fury. Miesiąc dla kierowców raj? Maj! ■■

■ Wprowadzie Forza Motorsport 2 zapowiada się świetnie i równie dobrze wygląda na screenach, ale kilkakrotnie przekładana data premiery nie do końca dobrze jej wróży. Po pierwszych pokazach gry głośno było o tym, że programiści nie dają rady wykręcać z enginu więcej niż 30 klatek na sekundę, a przecież bez stałych sześćdziesięciu nie mają się co pokazywać na next-genowym rynku z tak ważnym dla Microsoftu tytułem. I choć MS zależy na czasie, to zależy też na jakości. Czekamy...

**PEŁNE WSPARCIE DLA BEZPRZEWODOWEJ KIEROWNICY MICROSOFTU Z TECHNOLOGIĄ FORCE FEEDBACK
POGŁĘBIĆ MA DOZNANIA DO POZIOMU ROWU MARIAŃSKIEGO**



INFO

DEVELOPER: KROME STUDIOS
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: MAJ
KONSOLA: XBOX 360, PS3

HELLBOY

Kolo z piekła rodem

Czerwonoskóry diabeł postury Mariusza P., do tego ze spłowianymi rogami i magiczną łapą – oto lapidarna charakterystyka bohatera komiksów, gier i filmu (na razie jednego, ale w przyszłym roku będzie „dwójka”) – Hellboya. Nie wychodził mu zbytnio występy w roli bohatera gry, nie zniechęciło to jednak Konami do zaprzęgnięcia Krome Studios do pracy nad kolejną grą z Piekelnym Chłopcem. W tym roku zagości ona na X360, PS3 i (co cieszy) PSP.

Trudno spodziewać się erpega, wyścigów kartów (choć może...), czy sportówki – dostaniemy chodzoną grę akcji z widokiem z trzeciej osoby. Kamera wygląda na taką, nad którą nie będziemy mieli kontroli – oby wyszło to grze na dobre, bo łatwo tę kwestię spartolić. Na razie do prasy trafiło demo, w skład którego wchodziły tylko dwa levele. Jeden z nich to wioska, a drugi – ruiny jakiegoś zamczyska. Oba tereny to zdecydowanie nie najwyższa artystyczna półka, raczej solidne rzemiosło. Klimatyczne, bo pokazane o odpowiedniej porze – lekkim wieczorkiem, w deszczu. Nie jakoś szczególnie pieczołowicie wykonane – ale to pewnie wina wcześniejszej wersji. Za to postać głównego bohatera to zdecydowanie klasa pierwsza – świetnie animowana, duża, odpowiednio cieniowana. Bardzo dobrze wyglądają efekty świetlne właśnie – najbardziej w momencie uderzenia pioruna, gdy wszystko rozjaśnia się na ułamek sekundy.

Chodzona mordokleпка to również system walki, rajt? Nowych szlaków raczej ta produkcja nie prze-trze, nikt na to chyba nie liczy. Ciosy łapą i nogami, broń palna i używanie argumentów znalezionych po drodze – głazów, rurek, jakichś płyt itp. – nie zabraknie też combosów i efektownych scenek wykańczania przeciwników. Same stworki są dość

■ Tu pobiegać, tam komuś obić mordę wielkimi, czerwonymi łapami – nie szykuje się rewolucja. Niech będzie chociaż ładne.

zróżnicowane i oryginalne – na pewno fani komiksu odnajdą znane kształty. Małe gremliny atakują większą zgrają, łatwo pozbawić ich głowy jednym ruchem łapy. Większe dziadostwa (zabandażowane cielska, krogulce) wymagają będą od grającego pomysłu. Bardzo jesteśmy ciekawi pojedynków z bossami. Mierz wysoko, tak? Czy przebiją te z God of War? Jaaasne...

Dobrze zacząć dzień od rozwalenia czegoś – z taką maksymą na ustach nasz heros wybierze się sprać kilka piekielnych ryjów. Spotka na swej drodze postaci znane z komiksu, przebąkuje się o opcji kooperacji dla dwóch, co zawsze pozytywnie wpływa na odbiór gry. Wykorzystanie Xbox Live do czegoś więcej, niż ściągania (pewnie płatnych) dodatków brzmi trochę niejasno – czyżby wspomniana współpraca online? Poza tym różnego rodzaju smaczki dla fanów, nawiązania do ekranizacji.

CZERWONOSKÓRY DIABEŁ POSTURY MARIUSZA P., DO TEGO ZE SPILOWANYMI ROGAMI I MAGICZNĄ ŁAPĄ – OTO HELLBOY W PEŁNEJ KRASIE!

Kolejna gra na licencji, która nie zapowiada się kozacko. Jak do tej pory podobać się może kilka elementów. Niepokoi rwąca animacja, nie wszędzie dobrze dobrane kolorki. A już widok Hellboya na łące usłanej kwiatami – łamanie konwencji po cichu? Konami rzadko dostarcza kompletne crapy, dlatego wciąż dajemy tej grze zielone światło. ■■

■ Bestiariusz Hellboya jest, nie da się ukryć, ciekawy – są potwory z piekła rodem, zmutowani naziści, przedziwne istoty ludzkie... Może być niezły wygrzew w fajnych klimatach.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

AVALON

Taki tytuł nosi najnowszy projekt studia Climax – twórców doskonałej serii MotoGP, najlepszego symulatora motorów znanego posiadaczom Xboxów i X360. Jak tylko panowie uporali się z kolejną częścią motocyklowego tasemca, zabrali się za swój autorski projekt – wstępnie określany jako hybryda Battlefieldda i Burnouta. Czy to może się nie udać? A czy wyobrażacie sobie dzikie rajdy świetnymi wehikulami na polu walki? Bo my tak! Więcej informacji wkrótce – sami chętnie je poznamy. Gra zmierza na PS3 i Xboxa 360.



COMIESIĘCZNA DAWKA FAMITSU

Niesłabnąca popularność pewnego japońskiego periodyku sprawia, że i u nas znajdziecie kilka ocen prosto od nich, by wiedzieć, jakie gry trafiają w gusta naszych braci z Kraju Kwitnącej Wiśni. I tak marne 28/40 dostał najnowszy Virtua Tennis na PS3 od Segi, punkt mniej Bomberman Land na Wii. Świetne oceny zebrały za to najnowsze gry na X360 – Crackdown (zwany Riot Act) zasłużył na wysokie 35/40, a Call of Duty 3 i Armored Core 4 po 32/40. Czy to zmienia jakoś sytuację tej konsoli na Japońskim rynku? Ani trochę. Wciąż jest gorzej, niż słabo.

PSP SIĘ WIEDZIE

Przenośna konsolka Sony zaliczyła ogromny, znaczący skok popularności w Japonii – wszystko dzięki drugiej części szokująco popularnej serii Monster Hunter wydanej tam w drugiej połowie lutego. Przez tydzień sprzedano ponad 700 tysięcy egzemplarzy! To niekwestionowany rekord PSP, chcemy więcej takich miłych akcentów. Na horyzoncie – 10 maja – mający już Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou. Wszyscy fani taktycznego „fajna” już zacierają rączki na ten remake. My też.

SKRZYŻOWANIE

W jednym z ogłoszeń francuski developer – Arkane Studios – przyznał, że poszukuje uzdolnionego programisty do prac nad konwersją swojej najnowszej produkcji z PC na X360. The Crossing (czyli Skrzyżowanie właśnie) to świeży pomysł na ożywienie gatunku strzelanin – innowacyjne połączenie zabawy dla jednego i wielu graczy. A w jaki mianowicie sposób? Tego nie wie na razie nikt. Martwi jedynie fakt, że brak jest wydawcy. Zapytany Microsoft odmawia komentarzy, wydawca poprzedniego projektu ekipy – Ubisoft – również nabiera wody w usta. Więcej info wkrótce.



cool stuff!

F00 f00 PSP + DualShock 2 Mod

■ skąd: www.acidmods.com | ■ cena: bezcenny | ■ chłódność: 7/10

W zeszłym miesiącu pokazywaliśmy przenośne, notebookowe Wii wciśnięte w jedną obudowę z monitorem, tym razem pokazujemy nieco mniej przenośne PSP połączone z klasycznym padem od PlayStation 2! Maniakowi o ksywce F00 f00 udało się wreszcie spełnić marzenie wszystkich tych, którzy narzekali, a to na kiepski krzyżak w PSP (prawda), a to na małą dokładność „pieprzyka” (fakt) oraz brak drugiej gałki analogowej (no nie da się ukryć). Po przerobieniu zarówno samej konsoli (między innymi specjalna obudowa) oraz samego duala operacja podłączenia pada do konsoli nie zajmuje już więcej niż minutę. Mamy nadzieję, że niedługo pojawi się gdzieś instrukcja krok po kroku – może wtedy Qoora przestanie narzekać na kiepskie działania krzyżaka w Tekkenie, hehe..



f00-f00@acidmods.com

cool stuff!

Split Fish PS3 FragFX Controller

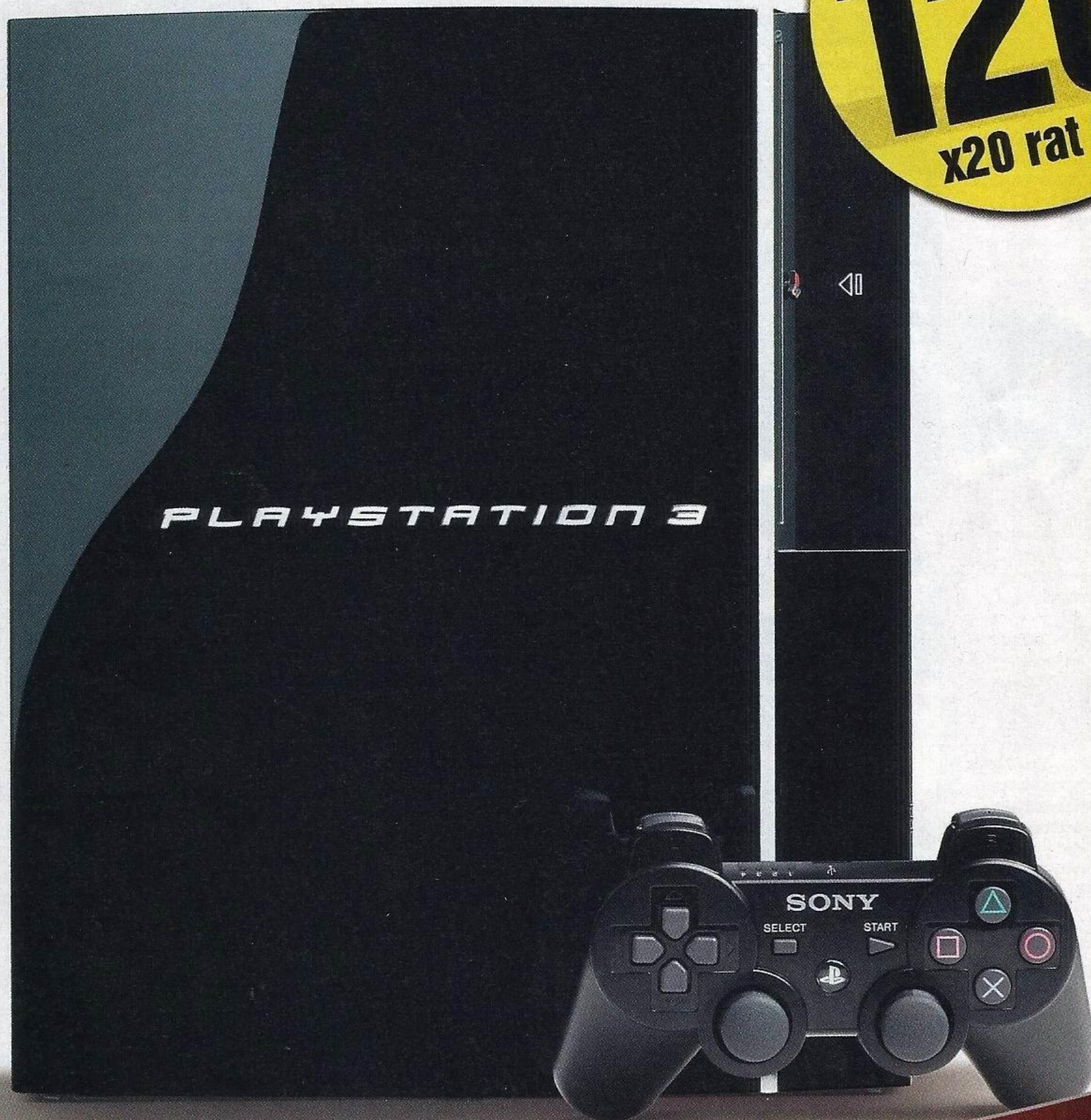
■ skąd: www.splitfish.com | ■ cena: 59.99\$ | ■ chłódność: 9/10

Chcicie wymiatać w Resistance: Fall of Man w sieci, jak pecetowi „prosi”? No jasne, że chcecie – ale niestety będziecie musieli poczekać przynajmniej do maja i jeszcze wyłożyć całkiem nielichą kasę na ten oto unikalny kontroler do strzelanek fpp na PlayStation 3. Jak widać na załączonym obrazku, normalny pad został podzielony na dwie części – po prawej mamy klasyczną podkładkę z myszką (uzbrojoną w przyciski Kwadrat, X, Trójką i Kółko na boku, a także w R1 i R2, tam gdzie w normalnej myszce znajdują się przyciski służące do klikania, hehe). Po lewej jest wariacja na temat gruchy znanej z Wii – tam znajduje się lewa gałka analogowa oraz przyciski L1 i L2 oraz pokrętło do regulacji czułości myszy i przycisk zwalniający na chwilę szybkość kursora. W użyciu sprzęt jest wygodny – w lewej dłoni trzymamy „gruchę”, a podkładka z myszką spoczywa na prawym udzie. Sprzęt będzie dostępny w wersjach na PS2 i PS3 oraz przewodowej i Bluetoothowej i czarnym kolorze, żeby pasował kolorystycznie do konsoli.



ZAMÓWIENIE PRZEDPREMIEROWE

PREMIERA: 23 MARCA 2007



CENA ZAMÓWIENIA PRZEDPREMIEROWEGO: 50 zł

PLAYSTATION 3 do odbioru w salonach EMPiK w dniach od 23 marca do 31 marca 2007. Po 31 marca nie gwarantujemy dostępności towaru z zamówienia przedpremierowego.

Tylko zamówienie przedpremierowe gwarantuje możliwość zakupu konsoli PLAYSTATION 3 w 20 ratach bez żadnych kosztów i oprocentowania.

Tylko zamówienie przedpremierowe gwarantuje możliwość zakupu konsoli w dniu premiery! Koszt zamówienia przedpremierowego zostanie odliczony od ceny konsoli PLAYSTATION 3 przy jej odbiorze. Odbiór konsoli PLAYSTATION 3 tylko z paragonem zamówienia przedpremierowego - w tym salonie Empik, w którym zamówienie przedpremierowe zostało zakupione!

SZUKAJ W SALONACH:

EMPIK®



szpiegownia

Sezon zaczyna się rozkręcać – wydawcy jakby chętniej mówią o nowych pozycjach, które pojawią się jeszcze przed świętami. A jeśli nawet nie mówią sami, od czego macie mnie... – *szpieg*

KILLZONE NEXT-GEN

Ja nie widziałem, ale kuzyn brata mojej siostrzenicy... No, Antka Policmajstra żony brat rodzony gdzieś był i coś widział. Demo technologii, dzięki której postacie w grze, a raczej ich ciała, będą odpowiednio realistycznie reagować na to, gdzie dostaną kulę. Czyli, po celnym serii z karabinu maszynowego helghaści zatańczą na ścianach, a potem fachowo osuną się po niej. Podobno wygląda to niesamowicie. Hmm, sam jestem ciekaw...



WHAT'S UP, INDY?

Od dwóch lat George Lucas popędza batem ekipę tworzącą dla niego nową grę o przygodach Indiany Jonesa. I będzie popędzał jeszcze dobre półtora roku – nie ma co spodziewać się, że ukaże się ona w 2007 roku. Chłopaki celują tak, by wydać ją w okolicach premiery czwartej części filmu, czyli w połowie 2008.

CO U GABRIELA?

Niejaki Gabe Logan, znany wszystkim fanom Syphon Filter ma zamiar pojawić się ponownie na – uwaga – PlayStation 2. Co prawda nie będzie to w pełni nowa gra, a wzbogacona o lepszą grafikę konwersja ostatniej części z PSP, ale po pierwsze ta gra jest wysmienita, a po drugie – fajnie, że wsparcie dla PS2 ciągle nie zdycha.

ULALA

Niejaki Tetsuya Mizuguchi nie ma czasu na sen i uparcie rozwija swoją wizję syntezy muzyki z interaktywnymi grami video. Co prawda jego Q Entertainment odłączyło się od Segi, która dzierży w łapach prawa do REZ i Space Channel 5, ale coś mi mówi, że Tetsuya został zakontraktowany przez „niebieskich” do produkcji sequele tych gier.

ZIELONY SMOK

Największy dotychczasowy sukces Microsoftu w Kraju Kwitnącej Wiśni, Blue Dragon, wciąż czeka na odpowiedni moment, by uderzyć na Stany Zjednoczone i Europę. Wieść niesie, że Microsoft jest tak pewny, iż gra odniesie sukces, że zaprosił Hitonobu Sakaguchiego i całą ekipę Mistwalker do negocjacji nad sequelem.

WIPE ME OUT

Już wcześniej sygnalizowałem, że Sony ukradkiem pichci nowego WipeOuta na PlayStation 3. Będzie śliczny... Dlaczego? Dlatego, że wykorzystuje silnik napędzający MotorStorm – bezsprzecznie najpiękniejszych wyścigów na tej planecie.

PIERWSZA CZĘŚĆ MERCENARIES WSTRZĄSNĘŁA NAMI DOSŁOWNIE I W PRZENOŚNI. WIDOK ROZWAŁONEGO, OSUWAJĄCEGO SIĘ OLBRZYMIEGO BUDYNKU BYŁ WPROST OSZAŁAMIAJĄCY. TO BYŁ PRAWDZIWY OTWARTY NA DZIAŁANIA GRACZA ŚWIAT! MERCENARIES 2 BĘDZIE JESZCZE LEP-SZE. MUSI BYĆ!

INFO

DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LATO 2007
KONSOLA: PS2, PS3, XBOX 360



■ Nie możemy się doczekać, by położyć tapy na tej produkcji. Szykuje się kapitalna, znakomita gra.



MERCENARIES 2

Jaka praca, taka płaca

Zapłacić można na wiele sposobów – ciepłym słowem, miłym gestem, garścią naboju. Ale i tak najlepszym środkiem płatniczym preferowanym przez najemników jest żywa gotówka (no, przelew na konto też jest akceptowalny). Było ich trzech – tyle bohaterów do wyboru mieliśmy w pierwszej części gry. Tam też równaliśmy z ziemią z wielką radością wszelkie obiekty, jak napotkaliśmy w misjach umiejscowionych na terenie Północnej Korei. Struktura gry przywołująca na myśl tę znaną z GTA, zachwycała nas oparta o militarne klimaty. Pandemic mile techtało wszystkich lubujących się w gigantycznej rozwalce. Teraz nadchodzi czas wielkiego powrotu i kilku zmian. Niekoniecznie tych z serii „więcej wszystkiego”.

Jeden, ostro wydziargany bohater – Szwed Mattias Nilsson. Blond irokez, warkocze na brodzie, ozdobna kłama na grubym, skórzanym pasie – niczego mu nie brakuje do miana madafaki. Teren działania to targana konfliktami na tle energetycznym (ropa, panie, ropa!) Wenezuela; obietniki mówią o znacznie powiększeniu obszaru naszych działań. Nas cholernie uradowała informacja o możliwości pływania! Nilsson widać był na basenie i to nie tylko, by pooglądać skąpo odzianą panią instruktor. Dojdzie również umiejętność nurkowania, a by radości była cała kupa, to powitamy też łodzie (podwodne też!). Nareszcie.

Jakich argumentów używa szanujący się najemnik w czasie wykonywania swych zadań? Uśmiechu i miłego słowa? Zdecydowanie nie. Karabiny maszynowe, pistolety, granaty, koktajle Mołotowa, wyrzutnie rakiet samonaprowadzających i jeszcze pewnie kilka innych, równie znanych i lubianych gadżetów zasilą naszą kieszeń. Do tego doliczmy działka sta-

cjonarne, gniazda karabinów i armaty – zgodnie z tytułem przecież świat nie stanie sam w płomieniach.

Pojazdy na polu walki były swego rodzaju novum w poprzedniej części – pokazano nam, że da się. Wraz z kontynuacją pojazdy przeszły spory lifting, prezentują się doskonale i w praktyce są nieodzownym elementem naszego wyposażenia. Masa osobówek, buggy, przerebiony pickup, ciężarówka (marzy nam się motocykl) – to pojazdy cywilne. Z wojska podprowadzimy jepy, czołgi, helikoptery czy łodzie motorowe z karabinem z przodu i z tyłu zresztą też. Wyciągnąć niedzielnego kierowcę to bułka z szynką (najlepiej konserwową), ale już abordaż czołgu to większe wyzwanie. Bieg po lufie i wrzucenie do środka granatu może załatwić sprawę. Linka z hakiem pomoże uprowadzić fruwające nam nad głową maszyny. Autorzy zapowiadają też multiplayer – no to

JEDEN, OSTRO WYDZIARGANY BOHATER – SZWED MATTIAS NILSSON. BLOND IROKEZ, WARKOCZE NA BRODZIE...

już byłoby cudnie naprawdę. Hasła głoszą o utworzeniu własnej małej armii – pojedynki klanów w tych realiach mogą przyćmić nawet te z Battlefielda.

Jeszcze w tym roku możemy dostać jeden z najlepszych tytułów na horyzoncie. Kooperacja zawsze nasz grzeje, wielka interakcja z otoczeniem, zabawy z ogniem (podpal dom, samochód, człowieka), kilka stron gotowych do zapłaty za nasze usługi, brak skrupułów i dylematów moralnych – czyż to nie brzmi jak spełnienie marzeń każdego z nas? Jesteśmy mocno podekscytowani Mercenaries 2: World in Flames, lato tego roku zapowiada się ogniste gorące. A z ostatnich, gorących wieści – gra zmierza także na PlayStation 2! Super sprawa dla posiadaczy Monolitu. ■■

STAR WARS: FORCE UNLEASHED

Nowe Gwiezdne Wojny na PS2, PS3 i X360

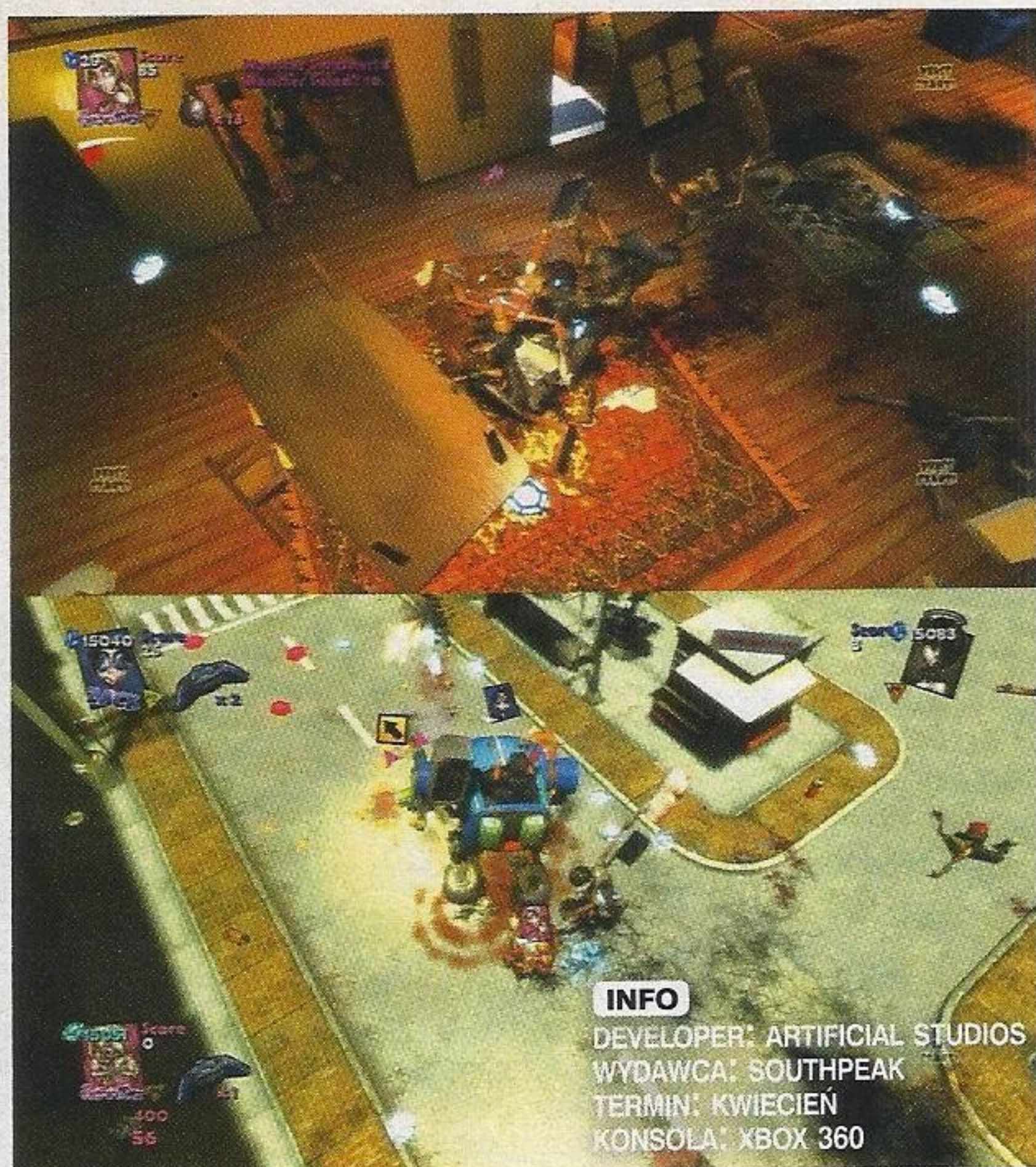
Moc bez odpowiedniej kontroli może wyrządzić sporo złego. Szczególnie w rękach kogoś tak złego, jak Darth Vader. A jeśli uczyć się Ciemnej Strony Mocy, to najlepiej z pierwszej ręki właśnie od niego. Tajemniczy uczeń Darka Wiedera opanował destrukcyjne umiejętności i teraz, zgodnie z wolą mistrza wyrusza w podróż, by zabić wszystkich rycerzy Jedi. Fabuła zakotwiczyła gdzieś między epizodem trzecim a czwartym, który to okres wygląda na niezbadany i nietknięty wlochatą stopą Wookiech. Jednym słowem, można w nim mocno naściemniać.

Wraz z nową produkcją zadebiutują dwie nowe technologie – oba oczka w głowie LucasArts. Pierwszą z nich jest DMM: Digital Molecular Matter. Jak sama nazwa wskazuje, liczy ona z niesamowitą łatwością wszelkie substancje i ich zachowania tak, byśmy byli zachwyceni i mówili pod nosem: „Jaaa, jak w rzeczywistości”. Na demówce pokazano, co się dzieje z drewnianą płytą, która zostaje trafiona miniaturką R2D2. A dzieje się pięknie – leca drzazgi, materiał ma widoczną sprężystość. I tak ma zachowywać się każdy przedmiot – jak naprawdę. Szkło, betonowe płyty, woda, kamienie; wszystko ulegnie destrukcyjnej Mocy gracza pod uważną kontrolą DMM.

Drugim z nowych systemów jest Euphoria. Ten odpowiada za zachowanie się postaci, fizykę ich ciał, animację. To trzeba zobaczyć w akcji – przedsmak widzieliśmy w nadchodzącym Indiana Jones. Nad całością świata czuwać będzie dobrze znany nam Havok – w końcu coś musi okiełznać tę wypuszczoną, pałającą się Moc. Nie tylko fala uderzeniowa, ale i chwyt przedmiotu siłą woli i ciśnienie nim PRZEZ ścianę zapowiada się doskonale.

Gra zmierza na kilka platform – wiadomo, licencja zobowiązuje. Na razie zapowiedziano ucztę dla fanów Sony – PS3, PS2 i PSP dostaną swoją wersję. Poza tym jeszcze DS. Ani słowa na razie o X360. No i teraz pytanie za 100 punktów – jak niby konsole słabsze mają policzyć wszystkie te doskonałości? DS i Havok oraz PSP i DMM jakby nie pasowały do siebie. ■■





INFO
DEVELOPER: ARTIFICIAL STUDIOS
WYDAWCA: SOUTHPK
TERMIN: KWIECIEŃ
KONSOLA: XBOX 360

MONSTER MADNESS

Potworki, dzieciaki, krwawa łaźnia...

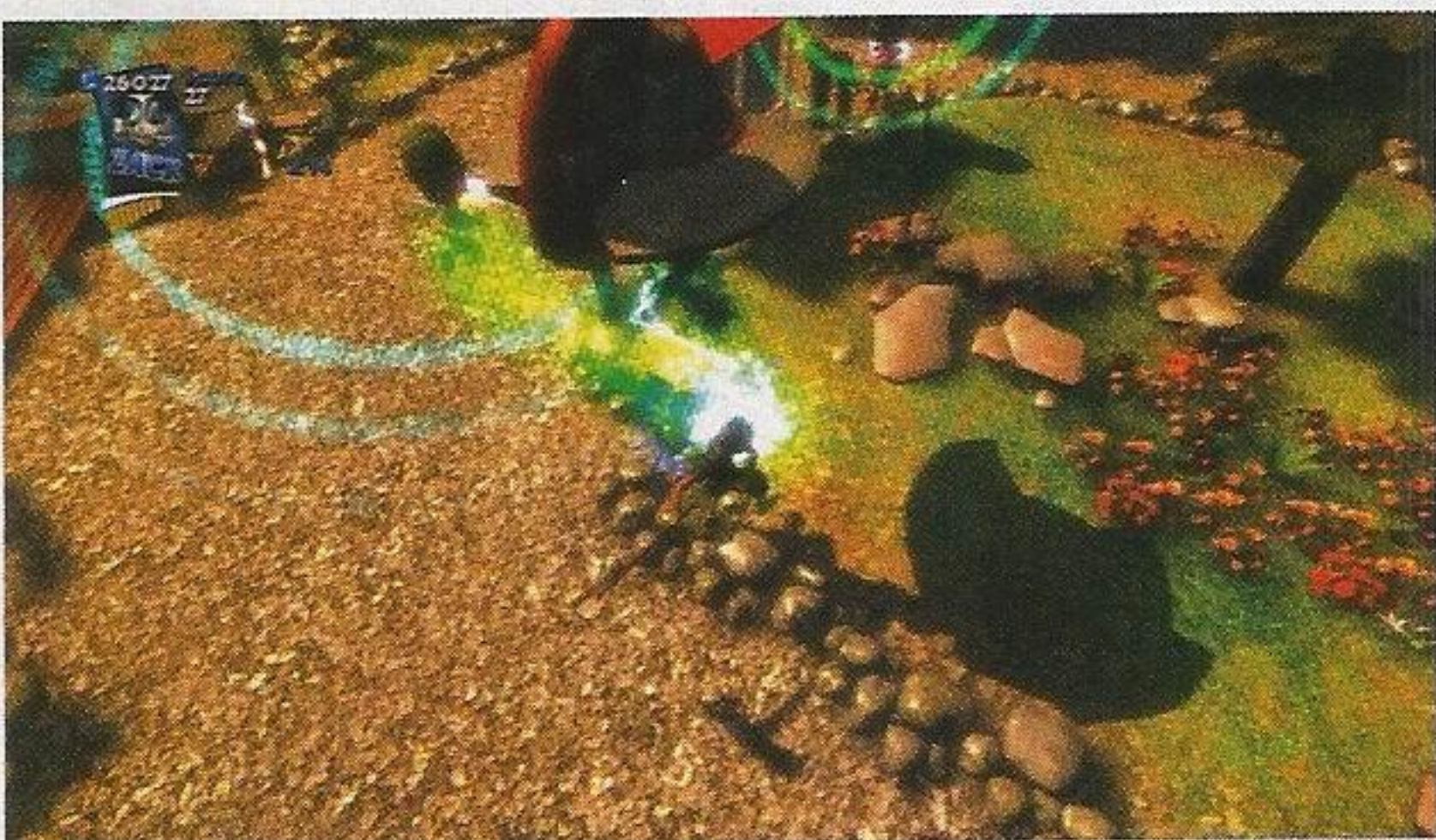
Bryza świeżości to bardzo miłe uczucie, przygotowując ten tekst mieliśmy właśnie wrażenie doświadczania czegoś nowego. I gdyby nie ten „przeklęty” Unreal Engine 3, byłoby wprost przełomowo. A tak – dość odkrywcze są założenia.

Kiedy pewnego wieczora Zack – główny bohater, ma wolną chatę, a w niej nieodwzajemnioną miłość swego życia – Carrie, dzieje się coś niedobrego. I wcale nie chodzi o mało rozgarniętego emocjonalnie kolegę, który wpada nie w porę (Andy – skater). Mimo że przyprawia za sobą jeszcze jedną koleżankę (Jennifer) i mogłoby już zrobić się całkiem milusio... Gdy cała paczka siedzi i ma zamiar się uczyć, na chatę wbi się cała chmara zombiaków! Główną atrakcją, zatem, stanie się stadne (bo we czworo) bieganie po okolicy i rzeź piekielnego pomiotu. Wiedzieć należy, że zombiaki to tylko jeden z rodzajów przeciwników – wielkie nietoperze, wilkołaki, wampiry, wiedźmy, owady wielkości furgonetki – to już kilka kolejnych. Ostrzemy sobie zębki na jak największe zróżnicowanie agresorów. Bo o arsenał nie ma się co martwić – zaopatrywać się w niego będziemy już wedle własnego uznania. Nie będzie co prawda składania kałacha, ale już pochodnie, młoty, maszyny do mielenia legionów wrogów – te gadzety stworzą z napotkanych przedmiotów tylko ci z graczy, którzy się wykażą się żylką MacGyvera.

Gatunkowo MM jest strzelaniną nastawioną na kooperację, w której akcję śledzimy z kamery zawieszanej nad głowami bohaterów. Drużyna składa się z czterech osób, współpraca możliwa jest zarówno na jednej konsoli, jak i online. Ale przecież od zarania dziejów ludzie rywalizowali ze sobą, tak więc i tutaj znajdziemy tego skutki – drużynowy deathmatch dla nawet 16 graczy online (cztery teamy). W jego uatrakcyjnieniu pomogą pojazdy, multum broni porzucanych po okolicy i spory wybór trybów oraz map. W pełni zniszczalne i „używalne” otoczenia na pewno jeszcze bardziej podkreśli tempo zabawy. To może się świetnie sprawdzić.

Jak wspomnieliśmy – pewien nierealny silnik napędza całą grę i znów idzie mu to doskonale. Owocuje to świetnymi modelami postaci, oświetleniem na najwyższym poziomie i ostrą zadymą na ekranie. Do fizyki zaprzęgnięto za to silnik Ageia i widać to na pierwszy rzut oka – przedmioty walają się całkiem realistycznie i bezwładnie, w pewnym momencie podziwiać mogliśmy wielką kulę śmieci jak w Katamari. A czy nie brakuje wzmianki o krwi czasami? No już nie, hehe.

Wydawać się może, że trudno wymyślić coś nowego w temacie, a tutaj taka miła niespodzianka. Do całej masy intrygujących elementów doliczmy jeszcze możliwość zmieniania formy bohatera na pokaźnych rozmiarów potwora. Imprezówka z głębią? Dla nas wystarczy, by niecierpliwie czekać na pełną wersję. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KASKADER: POWRÓT

Sporo fanów miała arcytrudna momentami i bardzo wymagająca gra Stuntman wydana na PS2 kilka lat temu. Skoro są gracze, którzy kupią kolejną część – trzeba ją zrobić. A ludziom w branży nie trzeba dwa razy powtarzać – Paradigm Entertainment zapowiedziało drugiej części pt. Stuntman Ignition. Wraz z nią dostaniemy tryb jateczki i opcję zabawy do ośmiu graczy na raz. Pojazdów będzie jakieś 25, gra ukaże się jeszcze w tym roku na PS3, X360 i, uwaga!, PS2! Tak, pocziwie PlayStation 2 dostanie kolejną grę. Super!



STUNTMAN: IGNITION

ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

EA podało, że już 6 marca w Stanach pojawi się kolekcja Medal of Honor. W jej skład wejdą wszystkie części wydane dotąd na PS2 – MoH Frontline, MoH Rising Sun i MoH Wojna w Europie. Całość w przystępnej cenie 30\$ kusić będzie pewnie dodatkowymi materiałami. Do nas omawiana promocja trafi, albo nie trafi. Liczymy jednak na to pierwsze.

TANIEJ W IXOWE PERELKI

Kolejne, doskonałe pozycje trafią do serii Platinum Hits na X360 i kusić będą niższą ceną z półek. Wśród nich m. in. Call of Duty 2, Burnout Revange, Fight Night Round 3, Battlefield: Modern Combat, Table Tennis, czy Dead or Alive 4. 30\$ bez jednego centa za sztukę – takie ceny przewidziano. To naprawdę świetne tytuły – warto sprawdzić każdy z nich, jeśli ktoś jeszcze tego nie zrobił.

KSIAŻE CZTERY

Książę Persji nie został zaspany ani w piachach czasu, ani nie przysięgnął go tron (nawet dwa). Po cichu, w laboratoriach Ubisoftu, powstaje kolejna, acz niezwiązana z trylogią, część. Równoległe z pracami nad Assassin's Creed trwają przygotowania do wypuszczenia czwartej części przygód Księcia – dorosłej, wymagającej zręcznościówki – platformówki na konsole PS3 i X360. W przeciekach pojawia się też wzmianka o filmie utrzymanym w klimatach świetnych Piratów z Karaibów.



PRINCE OF PERSIA 4

SMOK, CO NIE URATOWAŁ?

Sprzedaż Blue Dragona ponoć nieco rozczarowała Microsoft – liczyli na więcej niż 150 tysięcy pudełek z trzema płytami w środku (razem 450 tysięcy krążków, hehe, i taką liczbę pewnie woleliby zobaczyć), które rozeszły się w Japonii od czasu premiery gry 7 grudnia 2006. Wynik taki średni na jeża (najprędzej Sonica), więc X360 nadal słabuje w Japonii.



INFO

DEVELOPER: ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2007
KONSOLA: WII

DRAGON QUEST SWORDS

Kultowe jak smok

W Japonii jest tylko jedna rzecz bardziej kultowa, niż Final Fantasy – seria Dragon Quest. My – Europejczycy – znamy ją głównie ze wspaniałej ósmej części, która przetarła szlak na nasz kontynent i dała zaznać swego geniuszu. Mało tego, powinniśmy jednak czuć się wyjątkowo, bo tylko nasza wersja miała pełny dubbing. Wraz z nadchodzącą premierą w swej ojczyźnie nowa część przygotowywana z myślą wyłącznie o Wii również voice-acting dostanie.

Poprzednie dokonania Enix (później wraz ze Square) to już kult. Rozbudowane, klimatyczne, często zabawne erpegi zaskarbiły sobie miłość milionów Japończyków. Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (ale tytuł!) pojawił się też na DSa, co skończyć mogło się tylko w jeden sposób – kolejne podwyższenie i tak gigantycznej sprzedaży konsolki. Wersja na Wii bazuje na Kenshin Dragon Quest – samodzielnej grze/konsoli podpinanej do telewizora i sprzedawanej z mieczem w komplecie. Teraz sprawę miecza załatwia Willot.

DQS:TMQATTOM (ale skróć!) nie jest zwykłym erpegiem – stanowi bowiem mieszankę elementów walki z widokiem z pierwszej osoby (!) poruszającego się po szynach (!) bezimiennego bohatera i jego drużyny. W jej skład wchodzi Setia – poszukiwaczka przygód i była kapłanka, Dean – książę wywijający szabelką i niezły magik do tego

GRA NIESIE POZYTYWNY PRZEKAZ – JEST KOLOROWA, NIEMAL POZBAWIONA PRZEMOCY

oraz Boud – ojciec głównego bohatera. Wielką rolę w tej historii odegrać ma tytułowa Wieża Luster i Zamaskowana Królowa. Tyle na razie wiadomo, ale my wiemy swoje i obstawiamy długą, bogatą w przeróżne motywy historię.

Powracają znane i lubiane stworki, które ciąc będziemy naszym mieczem – jest Golem, Slime, mroczne zbroje, fruujące dziwactwa i prześwietny pierwszy boss z DQVIII – pan Ryba z wadą wymowy.

Projektowaniem postaci znów zajął się Akira Toriyama – ojciec pewnej serii anime, która swego czasu była dość popularna również i u nas. Mowa oczywiście o Smoczach Kulach.

Już na pierwszy rzut oka widać kreskę mistrza. Postaci są wyraźne i z charakterem, można polubić każdą z nich od ręki. A główny bohater znów przywodzi na myśl jedną z form Goku. Artyzmu nie brakuje, technicznie również powinno być schludnie i przyjemnie. Przede wszystkim gra niesie pozytywny przekaz – jest kolorowa, pozbawiona przemocy. But z okiem jako przeciwnik nie wzbudzi w nikim strachu... Raczej. Dragon Quest VIII na PS2 wyglądał obłędnie, wersja na Wii prezentuje się bardzo podobnie. Nie spodziewamy się większych różnic. Poza oczywiście sterowaniem całkowicie przystosowanym do pilota – siedzieć i machać – te czynności wykonywać będziemy najczęściej. Z jednej strony martwi brak swobodnej eksploracji, z drugiej cieszą wieści o wielkim świecie, który zwiedzimy... na szynach.

Gdyby nie tytuł i jego piętno, które odcisnę się na jej jakości, mielilibyśmy tę grę... nie aż tak na uwadze. A tak – czekamy. ■■





QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY

W „Kłaja” to chyba każdy grał?



QUAD DAMAGE

Wiele ciepłych słów pada już teraz pod adresem oprawy graficznej i ogólnie strony technicznej nowego Quake'a. Prawdą jest, że statyczne ujęcia nie oddają choćby części doskonałości, jaką z całą pewnością silnik sobą prezentuje. Nie jest to całkowicie nowy kawałek kodu, ponieważ znaczną jego część stanowią dokonania oglądane już przez nas w Doom 3, Quake 4 czy Prey – silnik pozostał ten sam. Autorzy chwalą się jednak daleko idącymi udoskonaleniami, poprawą wielu elementów i wyeliminowaniem słabości. Horyzont sięgający hen daleko, płynna animacja, świetne wybuchy i fizyka – wszystko na swoim miejscu. I to w grze, w której nacisk położony jest głównie na rozwałkę w sieci!



INFO
DEVELOPER: Z-AXIS
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360



Prawdziwy symbol strzelanin z widokiem z oczu – Quake – od ponad dziesięciu lat uważany jest za kamień milowy w świecie gier (z dopiskiem „komputerowych”, ale to tutaj jakby nieważne). Pierwsza część wyznaczała standardy, druga była świetna, trzecia stawiała na multi, czwarta starała się nawiązać do korzeni. Żadnej nie można zarzucić braku klimatu, czy bycie średnią – każda zamyślała swego czasu. Aby tradycji stało się zadość, nadchodząca produkcja powstająca w studiach Z-Axis i Splash Damage, ale pod czujnym okiem id Software (z anty-konsolowym Carma-kiem na czele), ma szansę dostarczyć nowych doznań i rozwiązań dla graczy. Na początku mieli ją dostać tylko kloniarze. Dziś wiemy, że znów będą sobie pluć w brodę i myśleć, czy taka czy inna karta styknie, by nowego Quake'a pociągnąć. Bo zarówno PS3, jak i X360 bez zająknięcia grę odpalą.

W jaką stronę mogła się seria rozwinąć? Sieciowy shooter MMO? Znowu skupić się na kampanii dla jednego? Nie rzucając się na zbyt dużą oryginalność w fundamentalnych założeniach, panowie z id postanowili: w sieci zmierzy się 24 graczy podzielonych na dwie frakcje (po 12 osób po każdej stronie) – to podstawa. W ramach każdej ze stron – pięć różnych rodzajów jednostek do wyboru w zależności od preferencji gracza i celów, jakie zostają postawione na początku misji. Bo wiedzieć trzeba, że niełiche znaczenie ma podłoże całej zabawy – konflikt między ludźmi, a obcą rasą – STROG-Gami. Wydarzenia dzieją się jeszcze przed tymi znanymi z pierwszej części – oto zaranie konfliktu.

Quake Wars: Enemy Territory jest zatem czymś pomiędzy drużynową jatką, taktycznym shooterem a nawet można wyczuć domieszkę strategii! Po obu stronach mamy mniej więcej tych samych żołnierzy (główna różnica, to wygląd oczywiście) – szeregowego wyposażonego w karabin i granaty, snajpera zdolnego do hakowania systemów przeciwnika, medyka odnawiającego energię i zamawiającego zrzuć niezbędnych leków, ciężkozbrojnego posługującego się większym kalibrem (rakietą i inne panzerfausty), oraz mechanika, który wyposażony w shotgun i miny, potrafi naprawiać uszkodzony sprzęt oraz wezwać wsparcie. Podział na klasy z obu stron wymusza przemyślane dobór zasobów ludzkich w każdej potyczce.

Wiedzieć należy również, że w obrębie własnej „bazy” każda strona stawiać może odpowiednie dla siebie konstrukcje, zamawiać wsparcie, organizować pojazdy – to jest właśnie wspomniany posmak strategiczny. Czołgi, quadry bojowe, wozy pancerne, łodzie wyposażone w działka oraz helikoptery to elementy, bez których walka mogłaby się okazać możliwa, ale bezsensowna. Jednak obsadzenie własnego terenu odpowiednimi wspomagaczami również powinno stanowić priorytet. Wtedy właśnie na polu bitwy pojawią się wieżyczki (przeciwko rakietom, pojazdom, ludziom), swego rodzaju katuszki i inny ciężki sprzęt. Do tego radary i rakietki niszczące budynki – ogólnie pojęta zabawa w demolkę z takim arsenałem musi się podobać – nie ma innego wyjścia. Wiążemy spore nadzieje z tym tytułem; potencjał aż wrze. Marka zobowiązuje. ■■

CLASSICS OD 39zł PLATINUM HITS OD 49zł PLATINUM OD 39zł PLATINUM OD 49zł Wii OD 79zł WYPRZEDAŻ JUŻ OD 49zł

PlayStation 3 VS Xbox360




Wiiiii

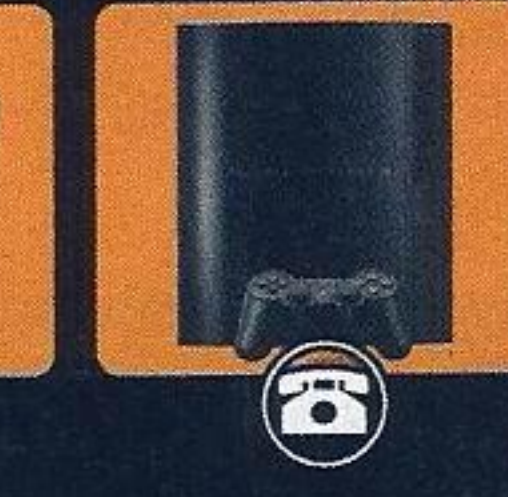


ŚWIAT GIER
www.swiat-gier.com
 poniedziałek-piątek 10-20 / weekend 8-15
 (022)620-91-92 (0)501 19 66 94 (0) 501 70 79 19
 Ul. Chmielna 98 (1piętro)
 00-801 Warszawa







od 399zł

od 999zł

od 349zł

od 249zł

od 599zł

od 399zł

od 999zł

PlayStation 2

ACE COMBAT: BELKAN WAR	159zł
AGENT HUGO 2 ROBORUMBLE	149zł
BIONICLE HEROES	149zł
BLACK	75zł
CALL OF DUTY 3	169zł
CANIS CANEM EDIT (BULLY)	159zł
CRUSTY DEMONS	169zł
DESTROY ALL HUMANS! 2	159zł
DISGAEA 2	189zł
DRAGON QUEST VIII	189zł
DRAGONBALL Z BUDOKAI	159zł
FIFA 07	75zł
FIFA STREET 2	189zł
FINAL FANTASY XII	189zł
FINAL FANTASY VII: DIRGE OF ...	189zł
GT4	55zł
GTA LC	89zł
HAPPY FEET	159zł
HITMAN: BLOOD MONEY	119zł
JUST CAUSE	159zł
JUSTICE LEAGUE HEROES	169zł
KAIDO RACER II	189zł
KINGDOM HEARTS 2	169zł
LEGO STAR WARS II ORIGINAL...	169zł
LEMMINGS	169zł
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE	169zł
METAL GEAR SOLID 3	75zł
MOH EUROPA	169zł
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	149zł
NEED FOR SPEED: CARBON	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	75zł
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	99zł
PES6 POLSKI KOMENTARZ	169zł
PANTASY STAR UNIVERSEI	149zł
PIMP MY RIDE	169zł
REALM OF THE DEAD	169zł
RESERVOIR DOGS	79zł
RESIDENT EVIL 4	169zł
SCARFACE THE WORLD IS ...	119zł
SEGA.MEGA.DRIVE.COLLECTION	55zł
SPARTAN	159zł
SPLINTER CELL: DOUBLE ...	169zł
STAR TREK: ENCOUNTERS	129zł
SUIKODEN 5	169zł
SUPERMAN RETURNS	55zł
TEKKEN 5	129zł
TEST DRIVE UNLIMITED	169zł
THE LEGEND OF SPYRO: NEW ...	159zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	169zł
THE SOPRANOS: ROAD TO ...	69zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
TOURIST TROPHY	69zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW ...	169zł

XBOX360

BATTLEFIELD 2 MODERN ...	125zł
BATTLESTATIONS: MIDWAY	199zł
BIG BUMPIN	199zł
BIONICLE HEROES	199zł
BLAZING ANGELS	199zł
BLITZ THE LEAGUE	125zł
BULLET WITCH	125zł
BURNOUT REVENGE	125zł
COMMAND & CONQUER	125zł
DEAD OR ALIVE 4	199zł
DEAD OR ALIVE EXTREME 2	125zł
DEATH RAISING	169zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł
ENCHANTED ARMS	199zł
ERAGON	199zł
FANTASTIC 4	199zł
FAR CRY	149zł
FEAR	199zł
FIFA 07	125zł
FIGHT NIGHT: ROUND 3	199zł
FOOTBALL MANAGER 2007	199zł
HITMAN: BLOOD MONEY	199zł
JUST CAUSE	125zł
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	125zł
LORD OF THE RINGS: BATTLE ...	199zł
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	125zł
MOTO GP 6	199zł
NBA 2K7	219zł
NBA STREET	199zł
NFS CARBON	199zł
NHL 2K7	199zł
DEAD OR ALIVE EXTREME 2	199zł
NINETY NINE NIGHTS	199zł
OVER G FIGHTERS	125zł
PGR3	149zł
PIMP MY RIDE	199zł
PREY	199zł
PRO EVOLUTION 6	199zł
SAINT ROW	199zł
SONIC THE HEDGEHOG	199zł
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	199zł
STAR TREK LEGACY	199zł
SUPERMAN RETURNS	199zł
TEST DRIVE UNLIMITED	199zł
THE GODFATHER	159zł
TOM CLANCY'S RAINBOW ...	199zł
TOMB RAIDER: LEGEND	169zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
TOP SPIN	199zł
VIRTUA TENNIS 3	199zł
VIVA PINATA	199zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW ...	199zł
X-MEN 3	199zł

PSP

ACE COMBAT X SKIES OF ...	169zł
DAXTER	149zł
DRAGON BALL Z: SHIN ...	149zł
DUNGEON SIEGE: THRONE ...	169zł
ERAGON	149zł
FIFA 07	159zł
GTA: VICE CITY STORIES	159zł
GUN: SHOWDOWN	199zł
INFECTED	149zł
KILLZONE LIBERATION	149zł
LEGO STAR WARS II:	159zł
LOCOROCO	169zł
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	149zł
MEDAL OF HONOR: HEROES	159zł
MIAMI VICE	139zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	149zł
MORTAL KOMBAT UNCHAINED	149zł
NFS CARBON	149zł
OJCIEC CHRZESTNY	149zł
SONIC RIVALS	169zł
STAR WARS: LETHAL ALLIANCE	169zł
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	149zł
TALES OF ETERNIA	149zł
TEKKEN DARK RESURRECTION	149zł
TEST DRIVE UNLIMITED	149zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	179zł
THRILLVILLE	179zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	179zł
ULTIMATE GHOST N GOBLINS	169zł
VALKYRIE PROFILE: LENNETH	179zł
WWE SMACKDOWN VS RAW 07	179zł

NINTENDO DS

AGE OF EMPIRES AGE OF ...	169zł
ANIMAL CROSSING WILD	149zł
DRAGON BALL SUPERSONIC ...	169zł
DRAGON QUEST HEROES	119zł
FIFA 07	119zł
FIFA STREET 2	159zł
KIRBY CANVAS CURSE	159zł
LEGO STAR WARS II	159zł
MARIO & LUIGI: PARTNERS...	159zł
MARIO HOOPS	159zł
MARIO VS DONKEY KONG 2	159zł
METROID PRIME HUNTERS	159zł
NEED FOR SPEED CARBON	159zł
NEW SUPER MARIO BROS	159zł
NINTENDOGS	159zł
POKEMON LINK!	159zł
RESIDENT EVIL: DEADLY ...	159zł
SHREK SUPER SLAM	159zł
SIMS 2: ZWIERZAKI	159zł
SONIC RUSH	159zł
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
STAR FOX COMMAND	159zł
SUPER PRINCESS PEACH	159zł
SUPERMAN RETURNS	159zł
TENCHU: DARK SECRET	159zł
THE SETTLERS	169zł
TONY HAWK'S AMERICAN ...	169zł
TOP SPIN 2	159zł
TRAUMA CENTRE: UNDER ...	149zł
WORMS OPEN WARFARE	149zł
X-MEN: THE OFFICIAL GAMES	159zł

PlayStation 3

BLAZING ANGELS	tel
CALL OF DUTY 3	tel
DEF JAM ICON	tel
ENCHANTED ARMS	tel
FEAR VIVENDI	tel
FIGHT NIGHT ROUND 3	tel
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION	tel
FULL AUTO 2	tel
GENJI	tel
GHOST RECON ADV 2	tel
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	tel
MOTORSTORM	tel
NFS CARBON	tel
OBLIVION	tel
RAINBOW SIX VEGAS	tel
SONIC HEDGEHOG	tel
THE GODFATHER THE DON'S EDITION	tel
TIGER WOODS PGA TOUR 2007	tel
VIRTUA FIGHTER 5	tel

Nintendo Wii

AVATAR: THE LAST ...	tel
BLAZING ANGELS	tel
CALL OF DUTY 3	199zł
CARS	199zł
DRAGON BALL Z: BUDOKAI...	tel
FAR CRY: VENGEANCE	tel
GT PRO SERIES	209zł
HAPPY FEET	199zł
ICE AGE 2: THE MELTDOWN	tel
IMPOSSIBLE MISSION	tel
LEGENDS OF ZELDA: TWILIGHT...	199zł
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE	199zł
MERCURY TYPE R	tel
METAL SLUG ANTHOLOGY	tel
MONSTER 4X4: WORLD ...	tel
NEED FOR SPEED CARBON	199zł
OPEN SEASON	tel
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM	199zł
WARIO WARE: SMOOTH MOVES	189zł



BLUE DRAGON

Mokry sen fana japońskich erpegów



■ Niebieskie smoki i ogólnie cała stylistyka gry wydaje się wesoła. Przewesoła. Oby tylko potworki pokroju Tarutaru nie pałętały się na każdym kroku...



■ Charakterystyczna kreska pana Toriimy z pewnością przypadnie do gustu fanom jego twórczości. A gdy dodamy do tego tak uznanych mistrzów, jak Sakaguchi i Uematsu, to nawet osoby krzywiące się na Dragon Balla nie mają wyjścia – powinny sprawdzić tę grę w akcji.

Honor jest sprawą różnie rozpatrywaną – zależy głównie od predyspozycji jednostki, jej systemu wartości, norm i autorytetów. Nie będzie chyba przegięciem, jeśli padnie stwierdzenie, że honor właśnie w Japonii należy do najwyższych dóbr, jakie każdy od urodzenia posiada i pielęgnować powinien. A jednym z objawów tego jest, by być wiernym swoim produktom, firmom, tradycji. No i konsole tylko japońskie kupować. Istnieje jednak pewna część społeczeństwa, która w ramach emancypacji postanowiła kupić pierwszego Xboxa. Jest to jednak tak śmiesznie mała ilość osób, że aż nie wypada o niej mówić. Ale wróćmy do początku – honorowym chce być Bill Gates. Wielce ambitnie postawił sobie za cel przekonanie do swojej konsoli japońskich graczy. Z pierwszą konsolą nie wyszło mimo kupienia sobie wyłączności na takie hity, jak seria Dead or Alive czy Panzer Dragon Orta. Xboxa 360 czekała wielka przeprawa, Bill zaczerpnął

INFO

DEVELOPER: MISTWALKER
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: LATO 2007
KONSOLA: XBOX 360

dłonią jeszcze głębiej w kieszeni i wymógł, że na jego konsoli pojawić się musi dobry, japoński erpeg. Nie znając pojęcia półśrodka, najbogatszy człowiek na świecie poprosił o pomoc jedną z najtęższych głów tego gatunku – Hironobu Sakaguchiego. Ile to kosztowało obie strony? Powstało nowe studio developerskie – Mistwalker. Miliony dolarów z kieszeni Gatesa to jedno, honor Japończyka to drugie, hehe.

HISTORIA, CO NIE BOLI

Dechą można dostać, w sklepie usłyszeć wszystko o swojej matce, nocą sąsiada, który właśnie wrócił do domu po kilku głębszych – życie na wsi ma swoje uroki. Niejaki Shu też ma swoje problemy związane z miejscem zamieszkania, a raczej jego miejsce zamieszkania ma problem z nawiedzającą je mroczną siłą, która niszczy spokój mieszkańców, rujnując dorebeka ich życia. Co jakiś czas, regularnie, ciemna chmura przyplątuje się (nawet nie mówią o niej w prognozie pogody!) i sieje zamęt. Najbardziej wkurzająca jest pancerna pętwa, która orze okolicę niszcząc budynki, drogi i konstrukcje ułatwiające życie w pustynnych warunkach. Jakby rekin sunął tuż pod powierzchnią piachu i swym grzbietem okutym w stal rył otoczenie. Buńczuczny Shu któregoś razu nie wytrzymał, zarzuca linę na drażniący lemiesz i próbuje go powstrzymać. Jako, że Shu(chy) na Pudziana nie wygląda, nawet pomoc dwójki przyjaciół nie ratuje go z opresji. Cała trójka zostaje lekko przeciągnięta przez pokrytą żywym okolicę (widać, że mają gumowy żwir, bo nie dorabiają się ani jednego zadrapania), w końcu dostaje się dość blisko pętwy. Wtem spod piachu wyłania się statek podobny do Nautilusa i porywa wesołą, acz zmęczoną, brygadę w przestworza.

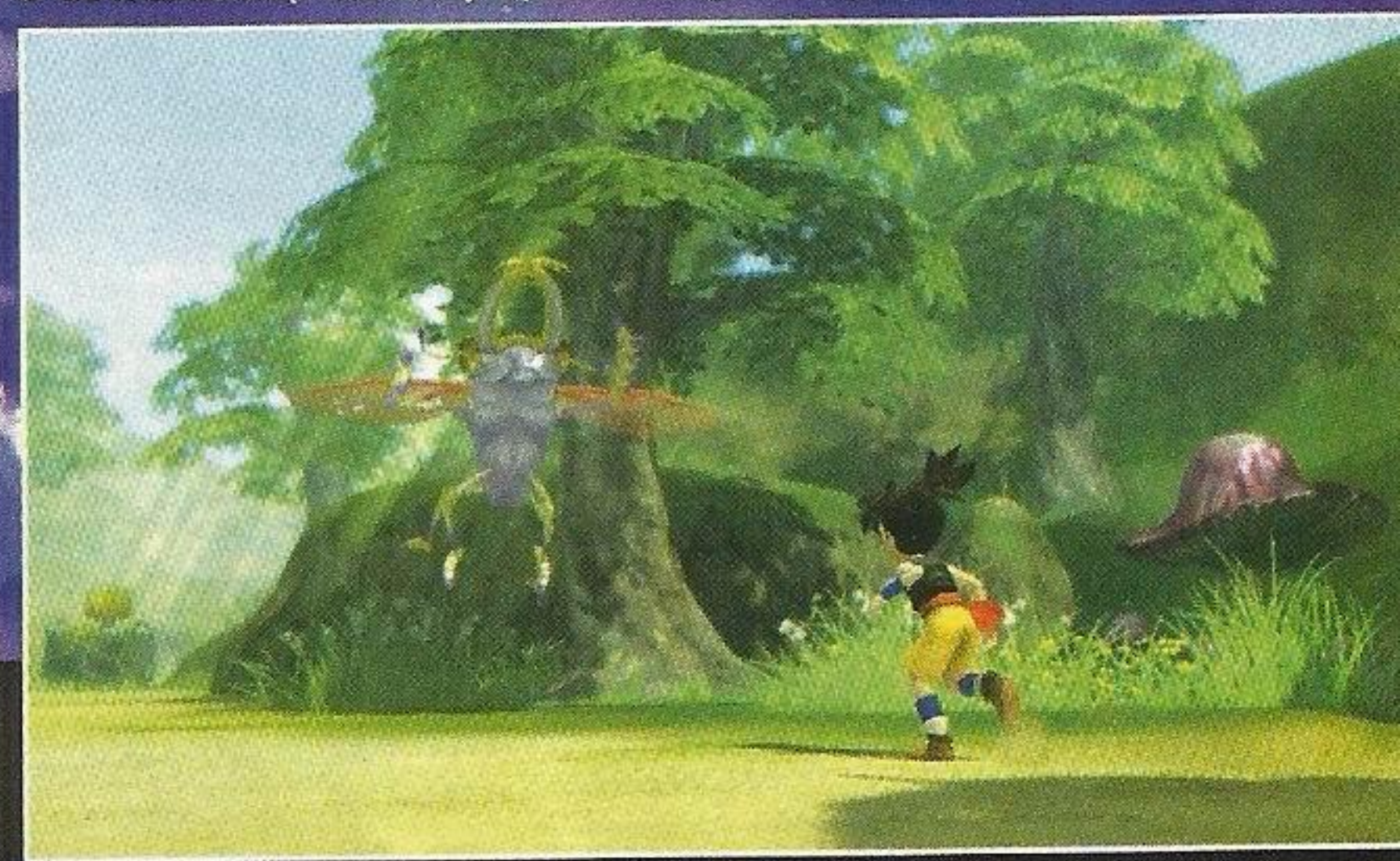
ZARANIE

No jak na razie to można sobie pomyśleć, że to jakaś sztampowa bajeczka dla dzieci. Wystarczy spojrzeć na screeny, by przekonać się, że projekty postaci są wynikiem pracy samego Akiry Toriimy. Sylwetkę tego pana można przedstawić trzema słowami – Dragon, Ball i Quest. To troszkę krzywdzące, ale właśnie z tą serią anime i tą grą nieodłącznie kojarzony będzie japoński rysownik. Jako że znają się z Hironobu od dawna, Akira wziął ołówki oraz blok rysunkowy i zaprojektował postaci, wrogów, pojazdy, pejzaże. Te pierwsze przeniesione do trójwymiarowego świata gry, naniesione na jej silnik, ożyły i dogoniły niemal modele znane z filmów animowanych Pixara. O sprawie słów kilka później, teraz jeszcze o założeniach, tak zwanym systemie.

Jak na klasycznego jRPG przystało – zróżnicowana pod kątem umiejętności drużyna (dzieci lub nastolatki) wybiera się na wyprawę, która prędzej czy później przerodzi się w ratowanie nie tylko wioski, ale i świata. Shu już znacie – to główny bohater, który wcale nie przypomina Goku. Na początku po piachu



■ "Co to za zwierzę – robot, czy wąż? Kto to odgadnie, będzie mój męż!"



przeciągnięci zostają jeszcze Ialuf Jiro i panienka (prawdopodobnie miłość wielkiego Shu) Kluke. Ekipa charakteryzuje się tym, że w wyniku połknięcia dziwnych światełek, cienie jej członków zamieniają się w waleczne bestie. Jest tytułowy smok (błękitny, a jak), jest minotaur, ognisty ptak (trochę jak tani trunek brzmi), czy nietoperz. Jeszcze nie wszystkie cienie są dokładnie znane, tak samo, jak i lista postaci, która pochodzi tylko i wyłącznie z japońskiej wersji. Nie liczymy na wielkie zmiany, pewnie nawet ich nie będzie. W skład paczki wejdzie jeszcze oczywiście jeden wynalazek – żółty, barylkaty pokemon z garnkiem na głowie – Marumaro – jak tu nie kochać Japończyków? Każda z postaci ma oczywiście inne atrybuty bojowe – jest ofensywny i wspomagający czarodziej, postać zadająca obrażenia fizyczne (kolo podobny do Aurona z FFX), czy zwinny złodziej.

Eksploracja to świetnie znany model – w pełni trójwymiarowe środowisko, wyraźnie widoczna postać Shu i wszystkich przeciwników. Nie ma losowych potyczek, sami wybieramy, z którym przeciwnikiem chcemy się zmierzyć. I tutaj zaczynają się właśnie nowe pomysły na rozruszanie tego gatunku albo chociaż elementu walki. Przytrzymując jeden ze spustów tworzymy okrąg (trochę jak kultowym Vagrant Story), w jego obrębie możemy zawrzeć kilku przeciwników i następnie walczyć z nimi. Psikus polega na tym, że tym samym nie musimy biegać jak nienormalni po okolicy, by nabijać doświadczenie. Między straciami z kolejnymi grupkami wrogów losujemy jakiegoś power-upa i walczymy niemal bezustannie – tak długo, ile grup udało nam się zmieścić w okręgu. Proszczna.



■ Do stycznia 2007 roku sprzedano w Japonii 135 tysięcy egzemplarzy Blue Dragon. Microsoft i Mistwalker mieli w planach przekroczenie bariery 200 tysięcy, co uczyniłoby z gry najlepiej sprzedający się tytuł wszech czasów noszący na pudełku logo Xbox w Kraju Kwitnącej Wiśni – pewnie przez rok czy dwa gra dobieje do upragnionej drugiej setki. Swoją drogą to niezła ironia – chyba po raz pierwszy mocno japoński erpeg żeby w ogóle się zwrócić musi liczyć na gigantyczną sprzedaż w USA i Europie. Jak będzie – o tym dopiero się przekonamy.



PROJEKTY POSTACI SĄ WYNIKIEM PRACY SAMEGO AKIRY TORIYAMY. SYLWETKĘ TEGO PANA MOŻNA PRZEDSTAWIĆ TRZEMA SŁOWAMI – DRAGON, BALL I QUEST.

Mało tego – niektórzy przeciwnicy zaciągnięci do tej samej konfrontacji będą walczyć ze sobą – przecież wiadomo, że dzika świnia i świecący glutek od zawsze za sobą nie przepadały – wystarczy dać im szansę, by dały upust swoim odwiecznym antagonizmom.

PRECJOZA

Nasze postacie nie walczą prawie wcale – całe obrażenia zadają unoszące się za nimi bestie-cienie. Shu i reszta dostaną za to po ryju, więc to ich punkty energii decydować będą o być albo nie być wśród żywych. W planowaniu kolejnych akcji pomagają widoczny na górze ekranu pasek bojowy. Pokazuje on kolejność, w jakiej walczący wykonają swoje akcje. Świetnie się to sprawdza – od razu widać, co się stanie, jeśli rzucimy czar zwiększający szybkość drużyny.

Cztery rodzaje biżuterii nosić będą bohaterowie – kolczyki, naszyjniki, bransoletki i pierścienie (kolczyki dodatkowo w brwi, pępku, języku i nosie... no dobra – ściemniamy). Komplet świecidełek zwiększać

będzie odpowiednio atrybuty bojowe, najcenniejsze gadżety znajdziemy przy ciałach pokonanych wrogów lub kupimy w ekskluzywnych sklepach.

Jak świecidełko prezentuje się również oprawa. Ktoś może zarzucić jej prostotę, dziecinność, brak fajerwerków... ignorant – tak byśmy nazwali takiego kogoś. Wystarczy spojrzeć na szczegóły – świetnie odwzorowane ciuchy, animowane dłonie, wyraźną mimikę twarzy. Cała animacja postaci również jest doskonała. Na ich tle nieco odstaje momentami puste otoczenie, ale nie ma mowy o biedzie. Raczej trudno wyobrazić sobie pustynię, która mogłaby zachwycić wykonaniem i bogactwem otoczenia, prawda? A właśnie – jest jeszcze jedno nazwisko, które występuje na liście płac, a które może coś Wam mówić. Nobuo Uematsu – człowiek-orkiestra – to określenie pasuje równie dobrze chyba tylko do Marcela, hehe. „Ucho” serii Final Fantasy skomponowało całą ścieżkę dźwiękową do Blue Dragon. Czy mokry sen fana może być jeszcze bardziej mokry?

ODROCZENIE

Japonia to dziwny kraj dla nas. Nam podoba się ich kultura, oni naszą (nie licząc Szopena) raczej mają gdzieś. A już hAmeryki to wcale, a wcale nie lubią. Może to za Pearl Harbour, a raczej jego następstwa. W każdym razie jeden człowiek – B. Gates – stara się w pojedynkę (plus pomoc konta) pogodzić zwaśnione strony. Kupił więc pomoc trzech panów, zaprzął maszynę marketingową na rok przed premierą do ostrej roboty. X360 sprzedaje się wciąż najstabiliej ze wszystkich konsol next-genowych w Japonii. Dawać nam Niebieskiego Smoka – my z naszymi sojusznikami zza Oceanu żyjemy znacznie lepiej. Trzy płyty DVD pełne przygód, ponad czterdzieści godzin zabawy – lato zapowiada się doskonale przygodowo dla posiadaczy konsoli Billa. ■■



N(e)o comments

MARCELLUS@NEO-PLUS.PL

► Na niedawnej Games Developers Conference programista z ekipy Maxis (wiecie, tej od SimCity i The Sims) pracującej obecnie nad ciekawym projektem Spore dla Electronic Arts w grubych słowach pojechał po Nintendo. Naprawdę w grubych – podejrzewam, że obecnie jest on wrogiem numer jeden wszystkich fanów Nintendo oraz Wii. Zajście miało miejsce podczas dyskusji, w której każdy mógł rzucić parę gromów, na coś, co mu się nie podoba w świecie gier video. Chris Hecker naładował shotguna i wypalił z obu łuf w kierunku Nintendo zaczynając swoją mowę zatytułowaną „Strach przed Wiipianetą” od słów „Wii to kawał gówna!” wypowiedzianych przy akompaniamencie kawałka Public Enemy. Ostro, ale to tylko obelga, potem już poszły „nieco” ubarwiane argumenty – Wii to dwa GameCube’y sklejone taśmą klejącą, które nie są w stanie zapewnić wystarczającej mocy graficznej, aby dostarczyć nam rozrywki godnej nowej generacji. A także, że procesor Wii nie ma dość powera, żeby policzyć bardziej zaawansowane SI w grach. Ogólnie określił moc Wii słowami „severely underpowered” oraz wystąpił z apelem do Nintendo, by zrobiło konsolę, która, pardon my french, ale cytuję – nie zasysa.

► Brutalnie, szczerze, ale czy trafnie? Można się z Heckerem nie zgadzać, ale mnie uderzyło co innego w jego wypowiedzi – oprócz bowiem wytykania Wii oczywistych słabości w departamencie grafiki i mocy obliczeniowej, zwrócił on uwagę na to, że Nintendo przy promowaniu Wii przestało, a może nawet nigdy nie chciało traktować gier na swoją nową konsolę, jako sztuki, czegoś poważnego, czegoś co za jakiś czas dorobi się zapewne swojej własnej, dwunastej bodajże muzy. Ninny chce na Wii robić gierki – nie gry. Wedle ich obecnej filozofii gierki mają służyć wyłącznie zabawie, mają być „fun”, a co za tym idzie – mają być infantylne i mogą być traktowane z pobłażaniem. Czyli w taki sposób, w jaki nie chcemy, żeby traktowano nasze hobby! Przecież przez ostatnich kilkanaście lat gry (a raczej ludzie nad nimi pracujący i w ogóle zajmujący się tym tematem) ciężko pracowały na zmianę tego krzywdzącego wizerunku, a Sony i Microsoft starają się te wysiłki wspierać – także na swoich oficjalnych stronach internetowych i w wypowiedziach oficjeli, którzy obiecują nam poważne przeżycia w grach, jakiś przekaz głębszy lub chociażby pogłębiony wątek fabularny. Nintendo także miało jeszcze niedawno w tym swój udział...

► Zaraz! Zakrzyknie ktoś – a Zelda na Wii to pies?! Nie, to jest sztuka, tyle że ta sztuka powstawała od lat, jeszcze na GameCube’a, konsolę o wiele ambitniejszą, i została, kosztem graczy zresztą, którzy bardzo długo musieli na nią czekać, przepchnięta na Wii, by poprawić start konsoli. Odliczając Zeldę, na Wii nie ukazała się, ani w najbliższym czasie nie ukaże się żadna gra odrobinkę choćby ambitniejsza – taka, która może i nie aspiruje do miana sztuki, ale stara się chociaż przekazać nam jakąkolwiek treść głębszą niż „pokonać wszystkie przeciwności, a nagroda cię nie minie”. Tak, wiem – sterowanie jest absolutnie i bezsprzecznie nowe i fajne, ale czemu ono służy tak naprawdę? Większej interakcji w prostych gierkach jak na razie. Czepiam się? Atakuję zaślepiony nienawiścią do Wii? Skądże – po prostu czaszkuję i nie do końca podoba mi się to, co widzę. I nie twierdzę też wcale, że za jakiś czas nie polubię się z Wii i nie zacznę wychwalać go pod niebiosa. Ale najpierw muszę dostać GRĘ. Jak Shadow of the Colossus, jak Mass Effect, jak Eternal Darkness... Bo choć rozrywka jest super i uwielbiam gry czystko zabawowe, to czasami lubię sobie jednak zaaplikować coś poważniejszego i naprawdę chciałbym móc sobie przy takiej okazji pomachać wilotem. ■■



ZA ZAMKNIĘTYMI DRZWIAMI

Każdy liczący się developer szykuje gry na konsole nowej generacji. Ale nie każdy głośno o nich mówi...

Wiemy, że Kojima Productions pracuje nad Metal Gear Solid 4. Wiemy, że CliffyB i Epic, mimo iż tego nie potwierdzają, dłużej przy Gears of War 2. Jest jednak sporo innych, ciekawych i uznanych ekip, które pozostają na razie w cieniu i póki co nie ogłaszają świata nad czym pracują. Oto piętnaście teamów i przynajmniej dwadzieścia nowych tytułów w produkcji na nowe konsole.

SPARK UNLIMITED

Twórcy Call of Duty: Finest Hour i weterani serii Medal of Honor z PS one zapragnęli powiewu świeżości i nie chcieli dłużej kolejnych części swojej wojennej epopei. W związku z tym od półtora roku pracują nad dwiema nowymi grami. Wszystko wskazuje na to, że pierwsza z nich to shooter fpp w czasach... Drugiej Wojny Światowej. O drugiej grze na razie nie wiadomo nic. Co ciekawe, projekt jest na tyle duży, iż zakłada od razu inne formy rozrywki – może film, komiksy i tym podobne.

ROCKSTAR

Grand Theft Auto IV to przecież nie jedyna gra, którą smaży zdolniacy z Rockstara. Na pewno największa, ale nie jedyna. Wiadomo, że w dość zaawansowanej fazie produkcji jest nieoficjalny sequel Red Dead Revolver, czyli strzelanina w klimatach westernu. Czy będzie otwarty świat, ale na większą skalę, niż w Gun? Rockstar na pewno nas czymś zaskoczy.

CRYPTIC STUDIOS

Twórcy znakomitych pecetowych MMORP-Gów City of Heroes i City of Villains przerwali się na konsole nowej generacji. Od roku trwają prace nad przynajmniej dwiema grami, z których jedna będzie miała coś wspólnego z czasami antycznymi – Grecją i Rzymem. Może być ciekawie.

HIGH MOON STUDIOS

Pamiętacie Jericho Crossa? Darkwatch może nie okazać się jakimś super hitem, ale przyjemnie rozwalalo się nieumarłych. Dobra sprzedaż gry pozwoliła firmie stanąć na nogi i rozpocząć prace nad dwoma nowymi projektami na konsole nowej generacji. Mijają już dwa lata od Darka, nadchodzi zatem czas, żeby coś pokazali.

TRILOGY STUDIOS

Nowy gracz na rynku składający się, jak to bywa, po części z weteranów (między innymi współautorzy No One Lives Forever, znakomitego pecetowego Aliens vs. Predator, Command & Conquer oraz Medal of Honor) i po części młodzieńców, otwarcie

potwierdził, że pracuje nad strzelaniną fpp z mocno zaakcentowanymi elementami RPG zatytułowaną Daybreakers. Oczywiście na Xboxa 360 i PS3.

TERMINAL REALITY

Autorzy obu części Bloodrayne ostatnio zawiedli ze Spy Hunter: Nowhere to Run, ale to mimo wszystko bardzo doświadczona i uznana ekipa w branży. Ich najnowszym projektem jest Sundown, gra powstająca w kooperacji z hollywoodzkim reżyserem Guillermo Del Toro (między innymi Hellboy i Blade) i opowiadająca o post-apokaliptycznym świecie, w którym ludzie walczą z zombiakami.

10TACLE STUDIOS

Oto dość ciekawy zespół pochodzący z Niemiec, który ma na koncie okrzykany przez pecciarzy najlepszym symulacyjnym wyścigiem GTR FIA Racing. Okazuje się, że Niemcy konwertują właśnie GTR na Xboxa 360, a poza tym mają w produkcji gry na

udanego True Crime od dawna dłużej już przy grze na konsole nowej generacji. Będzie to „przygodówko-zręcznościówka”, co może oznaczać, iż prędzej zobaczymy True Crime 3, niż kontynuację Vigilante 8.

INFINITY WARD

Oryginalni i jedyni autorzy serii Call of Duty znudzi się Drugą Wojną Światową po COD2, ale pozostali w dobrym kontakcie z Activision, dla której to firmy od dwóch lat pracują nad zupełnie nowym projektem na Xboxa 360 i PlayStation 3.

SUCKER PUNCH

Sly Raccon, Sly Cooper – jakkolwiek nazwiemy sympatycznego szopa, dwie części jego przygód na PS2 były całkiem udane. Ekipa od dawna dłużej nad czymś nowym, zupełnie nowym, na PlayStation 3 oczywiście.

OBSIDIAN SOFTWARE

Co w dzisiejszych czasach porabiają autorzy znakomitego i rozbudowanego Star Wars:

GEARBOX – SPECJALIZUJĄCA SIĘ W STRZELANINACH EKIPA DOSTAŁA KOLEJNE ZADANIE I RÓWNIEŻ BĘDZIE NIM SHOOTER FPP, ALE TYM RAZEM W ŚWIECIE OBCEGO. GRĘ WYDA SEGA

konsole nowej generacji – po pierwsze symulator Ferrari, a po drugie – hybrydę RTSa ze strzelaniną opowiadającą o brygadach pancernych podczas Drugiej Wojny Światowej, a ostatnio dorwali licencję znanego jeszcze z Dreamcasta zręcznościowego boksu – Ready 2 Rumble!

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Zanim pojawił się World of Warcraft i cały świat spociał się przygodami orków i ich kumpli, fanów sieciowej rozrywki pochłaniał Everquest. Firma pracuje nad dwiema grami, oczywiście sieciowymi. Nie zdziwimy się, jeśli jedną z nich będzie właśnie next-genowy Everquest, choć trudno dziś będzie odebrać palmę pierwszeństwa Warcraftowi.

DAY 1 STUDIOS

Zespół odpowiedzialny za bardzo udane dwie części MechAssault na Xboxa po wydaniu drugiej części gry postanowił zakończyć romans z Microsoftem i wdał się w kolejny, tym razem z LucasArts. Owocem tego związku będzie „zupełnie nowa gra, której wizja możliwa jest do zrealizowania tylko i wyłącznie na platformach nowej generacji”. Zobaczmy.

LUXOFLUX

Torque, czarnoskóry alfons występujący w głównej roli na okładce pierwszego numeru Neo Plus zaciera ręce – jego ojcowie, ekipa pracująca dla Activision, po wydaniu średnio

Knights of The Old Republic II i pecetowych Neverwinter Nights? Jak się okazuje, mają masę roboty. Firma pracuje nad trzema grami, z których tylko o jednej coś wiadomo – będzie to konsolowe RPG dla Segi w świecie Obcego. Mniam! A może jeszcze dorzuciliby KOTOR III?

SURREAL SOFTWARE

Kiedyś zrobili całkiem udaną grę Drakan: Order of The Flame dla Sony. Potem związali się z Midway i wyprodukowali dwie części The Suffering. Obecnie również dla Midway pichcą na PS3 i Xboxa 360 coś zupełnie nowego, co ma, według słów autorów, „kompletnie nas rozwalić”. No i bardzo fajnie, czekamy!

GEARBOX SOFTWARE

O next-genowej inkarnacji Brothers in Arms wiadomo już od dawna – realistyczny shooter, którego akcja rozgrywa się podczas IIWS jest pokazywany przy każdej możliwej okazji. Ale specjalizująca się w tym gatunku ekipa dostała kolejne zadanie i również będzie nim shooter fpp, ale tym razem w świecie Obcego. Grę wyda Sega.

QUANTIC DREAM

Ekipa, która jest w posiadaniu najnowocześniejszego studia do motion capture na świecie pracuje nad Omikron Karma – sequelem znakomitej gry Omikron z Dreamcasta, a także nad Heavy Rain dla Sony, którego zjawkę pokazali na E3. ■■



PSP
689,-

GBA BRIGHTER
399,-

NDS LITE
549,-

PS2 SLIM
499,-

WII
TEL.

XBOX 360
1379,-

PS3
TEL.

CODZIENNIE NOWE DOSTAWY
pełna oferta WWW. LUB TEL.

CODZIENNIE NOWE PROMOCJE
WSZYSTKIE NOWOŚCI



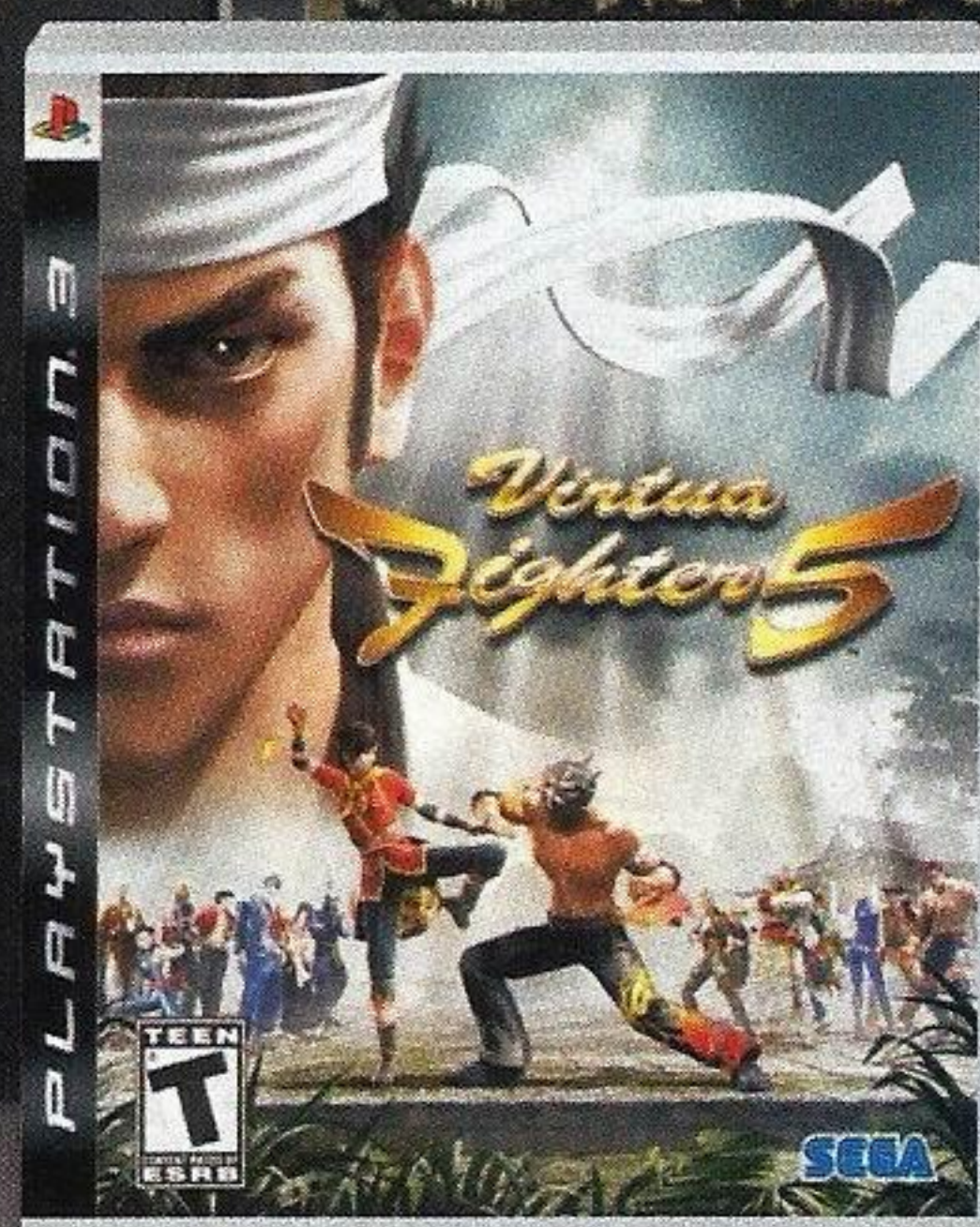
Piekna & Bestia

PLAYSTATION 3



PO 149,-

PO 119,-



TEL.

MAD GAMES
COOLTOŹY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

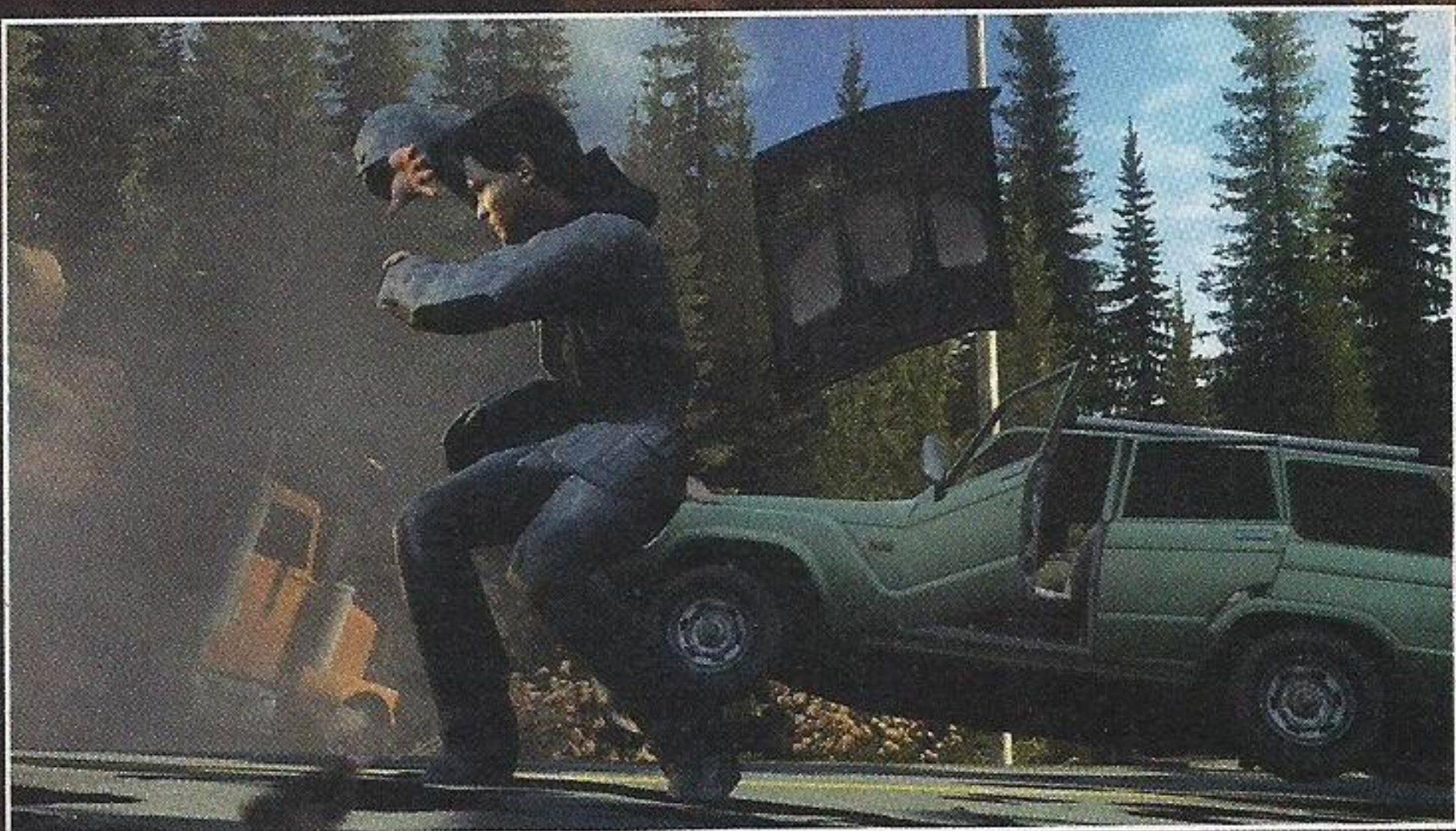
PS2 PS3 PSP XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL. NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692



■ Nawet w psychologicznym thrillerze nie powinno zabraknąć akcji. Byle tylko Alan nie szalał z dwiema spluwami w łapach podczas bullet time...

Wystarczy przez ułamek sekundy w ciągu dnia pomyśleć o czymś, aby później w nocy przyszło to do nas jakoś we śnie. Jakim cudem? Trudno wyczuć nawet najtęższym mózgom. O czym myśli sobie za dnia tytułowy kolezka, skoro nocne koszmary zainspirowały do opowiedzenia jego historii panów z Remedy (Max Payne 1 i 2)? Odpowiedź na to pytanie jest o tyle prostsza, że jego sny powoli, acz sukcesywnie, urzeczywistniają się.

Alan to zwyczajny autor bestsellerowej powieści, którą napisał zainspirowany własnymi wizjami nocnymi. Jednak pewnego dnia znikła jego kobieta, a wraz z nią wena twórcza, a do tego zachorował na bezsenność. W poszukiwaniu obu ukochanych i potrzebnych do życia, pisarz trafia do miasteczka Bright Falls. I wszystko nagle się zaczyna kaszać.

Gra określana mianem „psychologicznego thrillera akcji”, jest w rzeczywistości trójwymiarową zręcznościówką z rozwiniętą i ważną fabułą. Świat ma charakter otwarty, jak w Oblivionie, czy bardziej GTA. Teren naszych działań to wspomniana miejscina ze wszystkimi atrakcjami wokół – w sumie 10 na 10 kilometrów. Nie robi to niby wrażenia. Jednak pomyślmy tak – gdyby autorzy wysilili się na maksymalne oddanie rzeczywistości, to przemierzenie całego tego obszaru powinno zająć Alanowi ze dwie godziny. A to już wrażenie robić musi. Szczególnie, że miejscowość położona jest bardzo malowniczo, nad górskim jeziorem.

Nie da się dłużej ukrywać – wielki nacisk położony został na jak najlepsze odwzorowanie żyjącego świata – górskiego miasteczka, okolicznych lasów, rzeki płynącej gdzieś w dole, jeziora z latarnią morską (jeziorną?), tamy. Do tego weźmy pod

ALAN WAKE

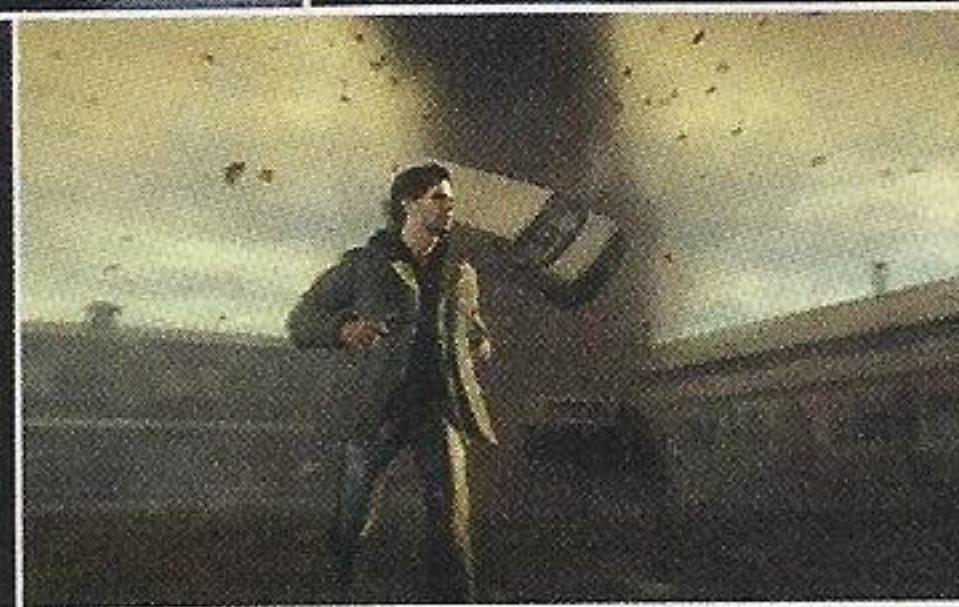
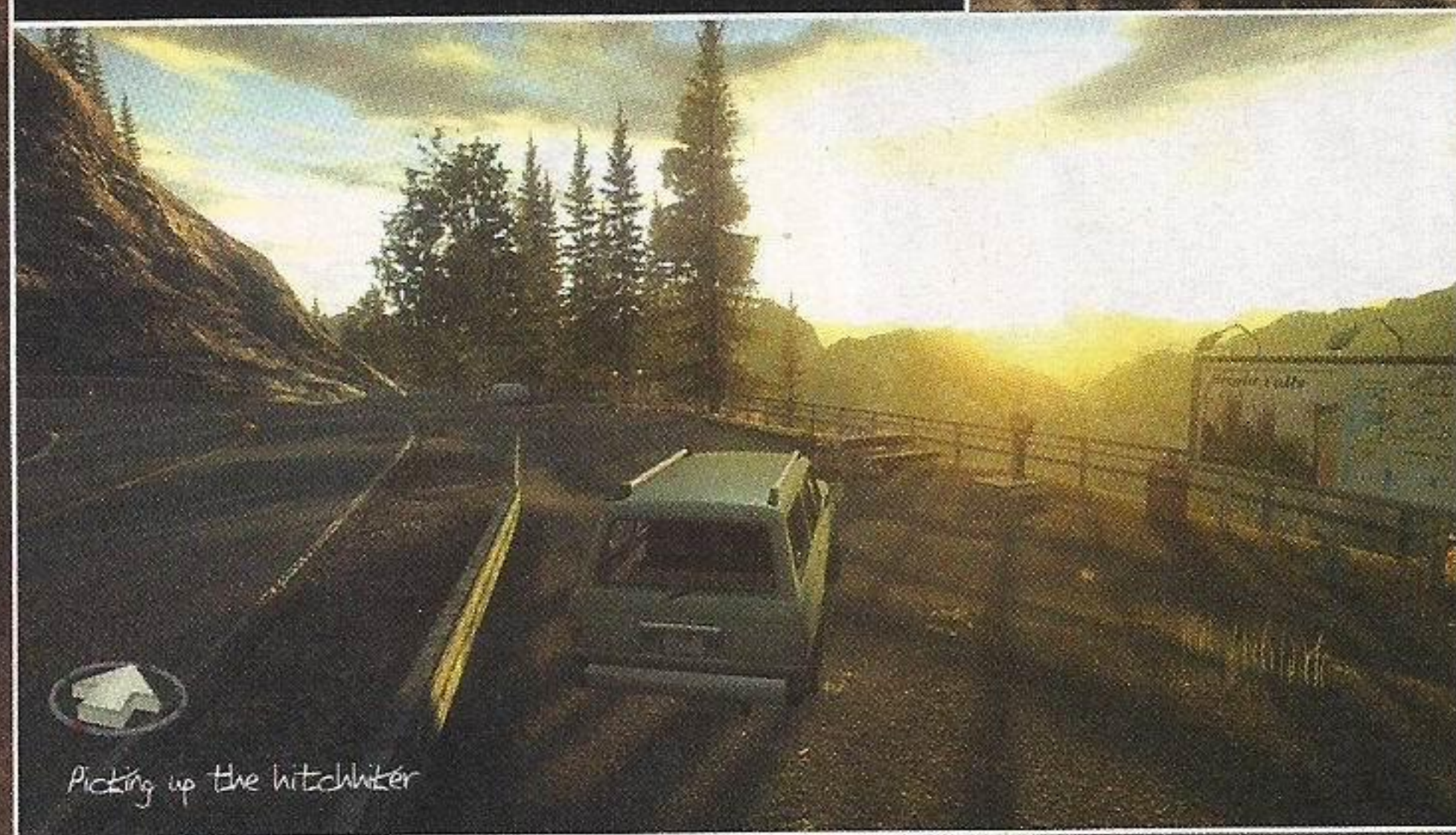
Koszmary, koszmary, koszmarów cztery pary

uwagę płynnie zmieniającą się aurę i czas, z biegiem którego następują po sobie dni i noce. Technologia opracowana przez panów z Remedy godna jest podziwu. Na jednym z pokazów silnika demonstrowano jego możliwości – kamera umieszczona lekko nad bohaterem poszybowała do góry i ukazała piękną krainę. Płynnie przesuwano się między górami i nad rzeką, aż do wspomnianej tamy (bez doczytywania!). Następnie ktoś manipuluje czasem, zapada wieczór i oczom widzów ukazany został prześliczny zachód słońca. Coś pięknego. Kamera wraca do Alana, jest noc. Odwiedziny pobliskiej stacji benzynowej pokazują świetnie przygotowane algorytmy światła i cienia.

Trąba powietrzna – taką ciekawostkę widzieliśmy na kolejnej prezentacji. I zassało nas całkowicie. Spustoszenie siane przez żywioł wprawia w osłupienie – kolejne obiekty porywane wiatrem, pełno śmieci, kupa kurzu. I to wszystko bardzo płynnie. Jesteśmy bardzo podekscytowani tym silnikiem – sprawne wykorzystanie może zważyć nas z nóg. Na razie tylko ulice wieją pustką – albo celowo, albo przez niedopracowanie. Raczej to drugie.

Podziału na misje nie będzie – raczej epizodyczny charakter i wykonywanie jakichś czynności, które umożliwią poznanie scenariusza. Wiążemy z nim spore nadzieje, poprzednia produkcja tej uzdolnionej ekipy mimo charakteru rozwalki miała całkiem wciągającą i głęboką historię.

Alan Wake zapowiadany jest tylko na Xboxa 360 (i PC). Mocny tytuł na wyłączność, mroczny i z dobrym scenariuszem. Nie znamy ani agresorów, ani konkretnego celu naszych poszukiwań. Wiemy natomiast, że wraz z nastaniem ciemności wizje cierpiącego na insomnię stają się rzeczywistością, a mroku wypełniają złe moce. Na jednym z filmików Wake jedzie jeepem, dojeżdża do latarni, biegnie przez pomost, skacze nad dziurą, dobija się do zamkniętej bramy prowadzącej do latarni, upada na kolana, słońce chowa się za górami, kamera sunie do brzegu, a na początku pomostu widać powoli sunące, zakapturzone postacie. Klimat, aż miło. Silent Hill 2 też miał podobnie. Brak ustalonej daty premiery nieco martwi, ale życie uczy cierpliwości. ■■



REMEDY ENTERTAINMENT

Remedy to ekipa pochodząca z Finlandii, której korzenie są mocno pecetowe. Prawdopodobnie dlatego, że zakup devkitów do konsol przekraczał ich możliwości finansowe, bo o ile pecetowy Max Payne z pewnością zarobił dla nich krocie, konsolowe konwersje przynajmniej podwoiły tę stawkę. Tymczasem zdolni Jukka Bros rozpoczęli karierę od... testów wydajnościowych pecetowych kart graficznych, tak zwanych benchmarków – Futuremark 3D Mark to ich produkty. Na Alana Wake kasę wyklada Microsoft, więc Finowie nie muszą się o nic martwić. Może tylko o to, żeby go wreszcie ukończyć.



cool stuff!

Suzuki SXbox

■ skąd: z garażu | ■ cena: bezcenny | ■ chłódność: 9/10

Wiejski tunnik? Oj, na pewno nie! Jeśli zastanawiacie się, jak wygląda auto marzeń fanów konsoli Microsoftu – nie trudźcie się w znoju zgadywania. Oto przed Wami Suzuki SXbox! Zbudowany na bazie modelu SX4 z 2007 przez ASC of Huntington Beach z Kalifornii, samochód został poważnie ulepszony względem seryjnego egzemplarza. Sportowy tłumik czy zawieszenie to raczej norma, tak samo, jak koła i opony. Śliczny, perłowo biały lakier lśnić będzie kilkoma odcieniami, gdy postawimy go na parkingu w słoneczny dzień. Nocą włączymy zielony neon pod samochodem – taki, jak lampka X360. A jak zacznie mrugać na czerwono, to będzie znak, że auto się zepsuło, trzeba wezwać lawetę i oddać je do warsztatu. Ach, to poczucie humoru.

I tak przecież nikt nie będzie tym samochodem jeździł tylko siedział i grał na jednym z wbudowanych Xboxów, prawda? W sumie cztery ekrany (nie ma w zadglówkach foteli? Ale bieda) obrazować będą nasze poczynania – po jednym dla kierowcy i pasażera, jeden pod maską dla silnika i jeden dla tych, którzy jadą za nami. Odjechane głośniki, kierownica, pady – wszystko spełnia najwyższe standardy. Radzimy traktować tego newsa w kategorii ciekawostek. Kurcze, może do redakcji by wstawić takie Suzuki... Gulash?



INFO

DEVELOPER: EPIC
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360

UNREAL TOURNAMENT 3

Tam, u matki i ojca

W towarzystwie rodziców wszystko wydaje się łatwiejsze, w końcu nikt nie zna nas tak, jak nasi rodzice. Panowie (i Panie, pewnie też) z Epic pokazali na niedawnej wystawie Midway najnowsze ciuszki, w jakie ubiorą swą sławną pociechę (mini-konkurs dla ambitnych – ile razy w tym numerze Neo Plus pada nazwa uwielbianego przez wielu silnika graficznego? Nagroda – satysfekszon) Unreal Engine 3.

Dlaczego zrezygnowano z numerka 2007 w tytule? Po pierwsze, bo nie wiadomo kiedy gra się pojawi (tzn. wiadomo – jak będzie gotowa). Po drugie – to trzecia generacja Unreala. A po trzecie?

Trzecie, hehe... A bo tyle platform dostanie tę grę – PS3 i PC straciło wyłączność na ten tytuł i dlatego trafi on również na X360. Epic spodobało się, jak gracze przyjęli (ilu zakupiło) ich poprzednie dzieło – Gears of War i tym samym w ramach wdzięczności gra zagości również w domach posiadaczy 360tki. Oczywiście, że niczyja kasa nie miała tu żadnego znaczenia.

Na pewnej planecie dużą część mieszkańców stanowią górnicy (Polska?), a ku ich uciesze korporacja-pracodawca organizuje krwawy turniej, który zapewnia robotnikom tyle emocji, co nam Adam Małysz. Mija 50 lat, naszemu bohaterowi ktoś morduje rodzinę, na planetę najeżdża obca rasa, a my tym samym dostajemy porządną argument, by wziąć sprawy w swoje ręce.

Autorzy zapewniają, że tryb dla pojedynczego gracza nie przysłoni zabaw w multi i jednocześnie zapowiadają, iż fabuła nie będzie tak dobra, jak w GoW (hmm...). Zawalczymy w drużynach i solo na wielu mapach i na różnych zasadach. Na szczegóły w tym temacie jeszcze przyjdzie czas. Teraz skupmy się na tym, co już wiadomo.

Na arenach pojawiły się pojazdy. Od małych, zwinnych trajek (taki motor na trzech kołach), przez większe jeepy, a na czołgu kończąc. Ale i tak największe wrażenie robi flota kosmitów, a szczególnie „dark-walker” – kroczące na trzech nogach coś, co nam się cholernie podoba.

NA ARENACH POJAWIŁY SIĘ POJAZDY. OD MAŁYCH TRAJEK PRZEZ JEEPY I CZOLGI!

Arsenal to odpowiednio przemodelowane sprzęty znane z poprzednich odsłon gry – jest glutownica, spawarka, flak-cannon i wyrzutnia rakiet. Każda z pukawek ma alternatywny ogień, żeby się zbyt szybko nie znudziły.

Gdy w listopadzie 2006 słyszeliśmy głosy, że coś będzie ładniejsze, niż GoW – uśmiechaliśmy się. Dziś z niedowierzaniem stwierdzamy, że UTIII wygląda jeszcze lepiej! Trzeba to zobaczyć w ruchu – wyprawa do piwnicy w poszukiwaniu szczęki zapewniona. Szybko, płynnie, efektownie, szczegółowo – tak prezentuje się już teraz ta gra. Chcemy! ■■

SHINING FORCE EXA

A jak ktoś nie lubi erpegów?

Jeśli ktoś nie przepada za tym gatunkiem, to pewnie powinien się rozejrzeć za nowym sprzętem. Jednak właściciele PS2 lubiący się w ratowaniu świata, pakowaniu postaci i rysowanej, kolorowej grafice mogą spać spokojnie. No, może nie za głęboko, ale na pewno wyśnią sobie tę oto produkcję – Shining Force Exa.

Podpadająca ostatnio dość poważnie Sega (kolejne wpadki z Sonikiem, nie najlepsze Full Auto) wyda na PS2 omawianą grę – trącącego nieco starą szkołą erpega, który spodoba się wszystkim spragnionym nowej gry na swojej konsoli, niekoniecznie hulającej na Unreal Engine 3.

Dwie postaci do wyboru – wojownik z przesadnie wielkim mieczem w łapach i pani czarodziejka przypominająca trochę kaznodzieję (trzyma w dłoni księgę). Obie to takie trochę sztapkowe charaktery – chłopak szlachetnie dąży do pogodzenia zwaśnionych stron, dziewczę chce naprawić świat targany konfliktem dwóch mocarstw.

Nowością w grze jest system fortyfikacji (Fortress System). Pozwala on graczemu na posiadanie własnego zamku i majątku ziemskiego, zarządzania nim i dostosowania do własnych potrzeb. W razie problemów z utrzymaniem własności – ataku nieprzyjaciół na zamek – w każdej chwili będziemy mogli przenieść się na jego teren, by bronić swego mienia.

Tereny, które odwiedzimy, również wydają się być znane z innych gier z gatunku – lochy, ciemne lasy, korytarze wielkich pałaców, łąki i tym podobne miejscówki będą chciały nas ugościć proponując do towarzystwa przerośnięte pokraki. Najróżniejsze stwory o wymyślnych kształtach pomogą zdobyć doświadczenie naszej postaci – kto by na to wpadł?

Grafika to przyjemne dla oka, ukazane z widoku izometrycznego, płynne, barwne, ruchome obrazy. Efekty czarów robią świetne wrażenie, postaci są duże i wyraźne, utrzymane w klimatach mangowych. Nam się podobają. ■■



INFO

DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: MARZEC (USA)
KONSOLA: PLAYSTATION 2

■ Multum czarów, przedmiotów tyle, że ledwo postać nogami bieży, przyjemny rozwój postaci, otoczka RPG mimo systemu trochę jak z sieczki chodzonej jakiejś...

■ ...zapowiada się ciekawy kolaz gatunków – może Sega tym razem nie zawiedzie. Jeśli i Was to grzeje, to sprawdźmy tę grę jak najszybciej.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Przy obecnych cenach paliwa...

Jeszcze trochę wzrosną i znów głównym środkiem płatniczym w Polsce (i nie tylko z resztą) stanie się „pół litra”. A w 2024 wybuchnie prawdziwa Trzecia Wojna Światowa o resztki tego surowca. Dlaczego akurat w tym roku, a nie rok wcześniej lub później – wiedzą tylko panowie z Kaos Studios. Czy znajdziemy odpowiedź na to pytanie w ich najnowszej grze, czy może jednak ograniczymy się do ostrej, futurystycznej, wojkowej jatki?

Frontlines jest nową marką, co cieszy już na sam wjazd. Kilka faktów, którymi opisać należy ją później, raduje nieco mniej. Ulubiony silnik wszystkich gier akcji – Unreal Engine 3, strzelanina wojenna z widokiem z oczu, rozbudowany tryb multi i nieliniowy przebieg misji w kampanii – czym tym razem gra ma się wybić z tłumu? A może wystarczy wszystkie te elementy doprowadzić sprawnym systemem liczącym kolizje, wymagającym celowaniem oraz intuicyjnym sterowaniem, aby osiągnąć na tak wyekspluowanym poletku sukces? Wszystko na to wskazuje.

Za 17 lat ropa stanie się tak deficytowym towarem, że US i A połączą swoje siły z Unią Europejską (jaasne...) i staną do boju o ten surowiec z Koalicją Czerwonej Gwizdy – siłami Chińskiej Republiki Ludowej i Rosji. Wynikiem może być tylko mało subtelny konflikt zbrojny na światową skalę. Tryb dla jednego gracza opowie nam historię jednego z oddziałów tych dobrych (nie-czerwonych), zwanego Bezpiecznymi Psami. Zadania napływać będą wraz z postępem na terenie wroga i zależeć mają głównie od czasu i miejsca, w jakim akurat się będziemy znajdować. Skrypty ograniczone zostaną do minimum, a część rozkazów napływać będzie niemal losowo i zależeć będzie np. od zdobytego terenu czy sprzętu. Kradnąc czołg otrzymamy zadanie, do którego wykonania taka machina będzie niezbędna. Właśnie – całość wyposażenia to odpowiedniki realnych i przyszłych gadżetów wykorzystywanych przez armię Stanów Zjednoczonych. Do tego dorzucmy około 60 pojazdów, które poprowadzimy lub obsadźmy sobą na działkach i zaczyna wszystko nabierać rumieńców.

Multi to już prawdziwy rarytas, ale i wymagające zadanie dla twórców. Na obu konsolach, na kilkunastu mapach spotka się w walce 32 graczy, podzielonych oczywiście na dwie frakcje. W ramach każdej z nich dostępni będą ci sami żołnierze, którzy jednak wraz z postępem zyskają doświadczenie i uczą się lepiej obchodzić z ulubionymi zabawkami. Dobrze wyszkolony i doświadczony oddział zetrze z ziemi żółtodziobów – to tak, jak naprawdę się dzieje na frontach. Co do tych ostatnich, każdy gracz na swoim HUDzie zobaczy swoją pozycję i tytułową linię frontu, która przecina teren. Obstawiamy, że nie zabraknie klasycznych trybów (Deathmatch, TD, CTF), ale to swego rodzaju „Domination” znane z serii UT stanowić będzie gwóźdź programu. Wraz z kolejnymi martwymi ciałami opadającymi bezwładnie na podłoże, czy zdobytymi budynkami, kreska przesunie się na naszą (bądź wroga) korzyść. Przejęcie odpowiedniej ilości powierzchni skutkuje wygraną potyczki. Brzmi rozsądnie. Szczególnie biorąc poprawkę na wielkość i budowę map. Małe, średnie i duże tereny mają miło zaskakiwać głębią i przemyślaną budową. Tylko niektóre elementy są zniszczalne, nie liczymy na rozpiętość na miarę Mercenaries 2 czy nowego Battlefielda. W jednym z wywiadów autorzy przyznali, że mają to w taktycznym zacięciu i niszczy poczucie przemyślanych działań.

Żołnierze podzieleni na kilka klas stanowią zwykle mało znaczący patent. Tutaj ma być inaczej. Każda z postaci (sześć klas, m. in. snajper, ciężkozbrojny czy mechanik) startuje z innym wyposażeniem. Zwiadowcy posługują się świetnie prezentującymi się latającymi botami. Rzuca się je trochę jak latawiec, czy samolot z papieru, kamera podąża za urządzeniem lub wskazuje do niego. Zauważeni w ten sposób wrogowie stają się widoczni na naszym ekranie i radarze całego zespołu. Mało tego – latający bzyczek może zostać zdetonowany.

Wojenne strzelaniny niedalekiej przyszłości atakują nas z kilku stron. Każdą witamy z uśmiechem i nadzieją na solidną dawkę wymiany ognia. Twarda otoczka męskich łez, potu i krwi na polu walki (nie tylko podczas oglądania Ligi Mistrzów) ma w sobie coś magnetycznego. Zawsze. ■■



WOJENNE PALIWO

Nie będzie wydawania rozkazów kolegom, bo ich SI stać ma na wysokim poziomie. Przeciwnicy podzieleni zostali na dwie grupy – atakujących i broniących. Ci pierwsi to prawdziwe świry – z pieśnią na ustach rzucają się na nas prując ile fabryka ołowiu dała. Drudzy naprawiać będą zniszczony sprzęt i ostanąć najważniejsze miejsca na mapach. Nasi koledzy z oddziału dostosują się do obu sytuacji.

INFO

DEVELOPER: KAOS STUDIO
WYDAWCA: THQ
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360





GBA SP
349,-

GBA SP BRIGHTER
BACKLITE SCREEN
379,-



NINTENDO DS
LITE
589,-



PSP VALUE P.
849,-

PSP CERAMIC
WHITE
TEL



GAMECUBE
OD
250,-



XBOX
599,-



PS2 SLIM
499,-

PRZY ZAKUPIE PS2
KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-



PSE
TEL



XBOX 360
PREMIUM
1449,-



NINTENDO
WII
TEL



189,-



tel.



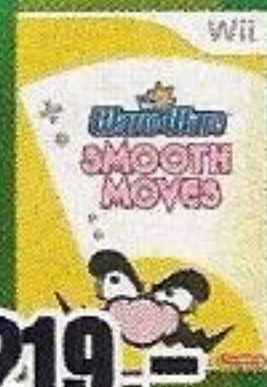
179,-



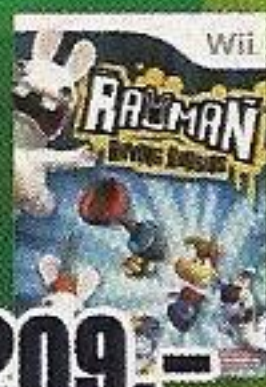
tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



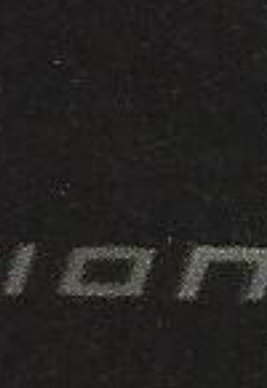
179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



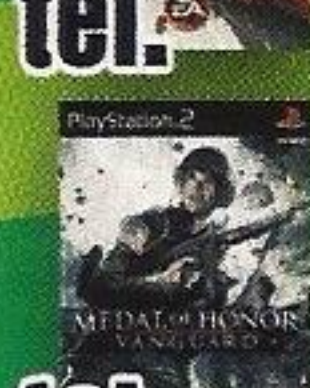
tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



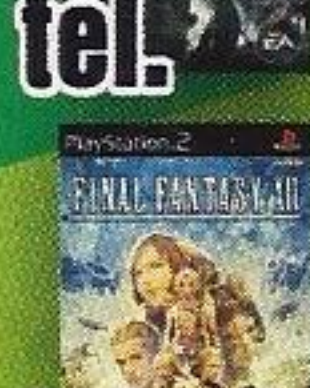
tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



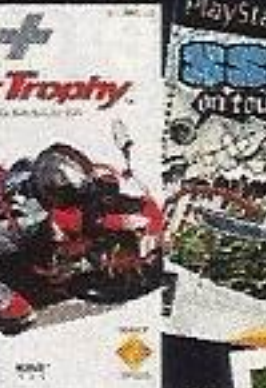
219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



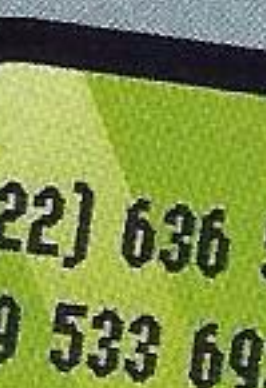
189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



tel.



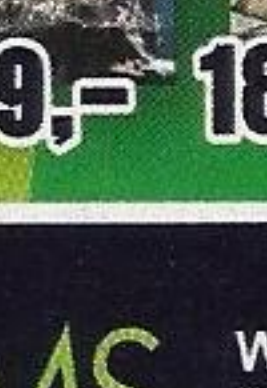
179,-



tel.



199,-



219,-



209,-



189,-



199,-



tel.



219,-



tel.



tel.



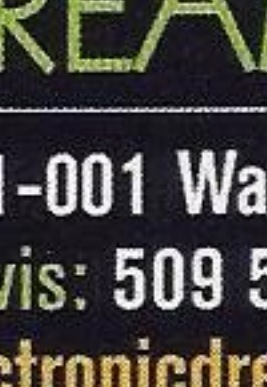
tel.



179,-



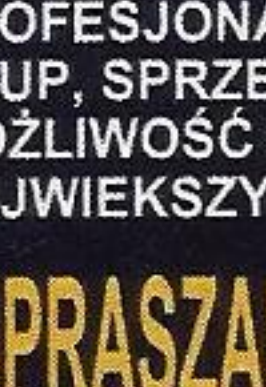
tel.



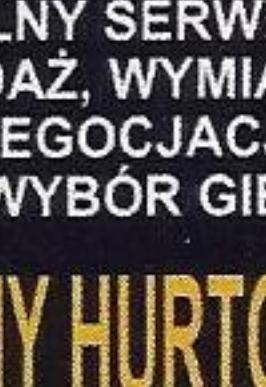
199,-



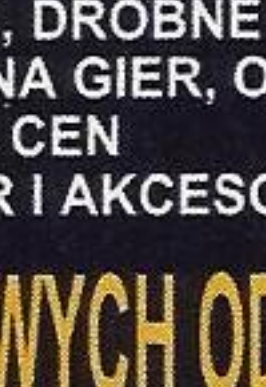
219,-



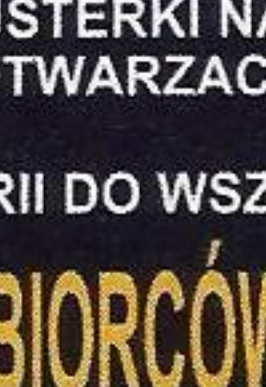
209,-



189,-



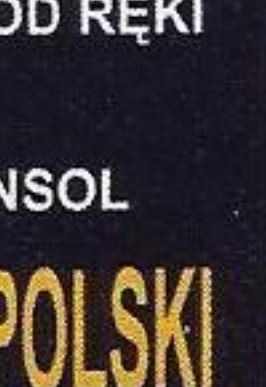
199,-



tel.



219,-



tel.

extra cena

do 189,-

extra cena

do 89,-

OTWARTE
10.00-20.00

PLAYSTATION 3

już wkrótce
PSE

23.03

WYSYŁ



■ „Piątka” w wersji ostatecznej dostępna w PlayStation Store z pewnością osłodzi czas oczekiwania na pełnoprawną, next-genową odsłonę Tekkena. Nie możemy się doczekać.



INFO

DEVELOPER: NAMCO
WYDAWCA: BANDAI NAMCO
TERMIN: 2007 / 2008
KONSOLA: AUTOMATY, PS7

TEKKEN 6

„Znienacka” to piękne imię

Imię dla córki, nie sądzicie? Zawsze można nazwać ją Dobrochna – i co wtedy? No miłość dziecka macie zapewnioną, hehe. Szczerą miłością miliony fanów na całym świecie darzą serię Tekken. Od 1994 zachwyca odwiedzających salony gier i właścicieli konsol Sony (nie licząc epizodu na GBA). Każde PlayStation na starcie dostawało swojego Tekkena, PS3 jest wyjątkowa pod jeszcze jednym względem. Premiera systemu miała miejsce w listopadzie, a jak na razie jedynym Tekkenem, w którego zagramy, będzie Tekken 5: Dark Resurrection. Jest to dopakowana konwersja z automatu, który hula przecież na bazie PS2. Podobać się może najbardziej dopracowany i wyważony system walki, zbalansowane postaci i wysoka rozdzielczość (1080p), boli nie aż tak bezbłędna animacja i brak kilku trybów. Sposób dystrybucji jest kwestią sporną – ściąganie gierki w całości z Netu powoduje, że jej cena nie osiąga zatrważającego poziomu.

Wracając do głównego dania. Główna bohaterka tej zapowiedzi – znienacka – pokazała pazur na tokijskiej wystawie AOU Amusement Expo 2007 poświęconej maszynom arcade. Tekken 6 został zapowiedziany na razie na automaty właśnie, ale niemal pewną jest też wersja na PS3 – na bazie bebeczów tej konsoli śmiga automatowa płyta główna, więc konwersja to tylko kwestia czasu. Salonowi gracze zapoznają się z ukończoną wersją jeszcze w tym roku. Konsolowcy poczekają trochę dłużej.

Tradycja nowych postaci w każdej nowej części serii i tutaj zostanie podtrzymana. Młody Niemiec Leo wywołuje pierwszą reakcję, niczym wokalista Tokio Hotel – fajna laska. Tak zniewieściałego bohatera nie widzieliśmy od czasów Raidena w MGS2. Walczy stylem Bajiquan – podobnym trochę do tego, co reprezentuje Akira w VF. Szybkie, krótkie ataki głównie łokciami i kolanami są efektywne i wyglądają boleśnie.

Jako, że to zapowiedź imienna, poznaście kolejny wynalazek – laskę Zafinę. Przypomina Setsukę z Soulcalibur III z wyglądu, walczy podobnie do Voldo z tej samej gry. Takie płaszczenie się po ziemi, wicie się jak wąż, ataki miednicą i biodrami, chodzenie mostkiem – ogólnie dziwoląg w świetnych, latynoskich klimatach. Trudno powiedzieć o tej postaci coś więcej – tyle, że wygląda smacznie. W ogóle do wyboru będziemy mieli około 35 postaci, co stanowi kolejny rekord w serii.

Pamiętacie szok graficzny, jaki wywoływał każdy kolejny Tekken? Niektóre rzeczy się nie zmieniają, inne tak. I tak kolejny Król Żelaznej Pięści nie zrywa kasku. Co najwyżej miło smyra. Dobra rada – porównajcie sobie materiały z pierwszego traileru T5 i wersję ostateczną. Szok, jak przez rok gra wydławiła. Wierzmy, że i z szóstą częścią będzie podobnie. Już teraz postaci prezentują się świetnie, ale

■ AUTOMAT TEKKEN 6 ŚMIGA NA BAZIE PŁYTY GŁÓWNEJ PS3 – KONWERSJA JEST KWESTIĄ CZASU

nie porażająco. To samo plansze – kilka jest ładnych (Bryana z czołgiem i latającymi samolotami w tle), ale część to tylko lekko podrasowane obiekty znane z poprzedniej części. Co najbardziej martwi, to animacja postaci. Niektóre akcje widzieliśmy już w trzeciej części, czas je poprawić lub w ogóle zastąpić nowymi, bardziej naturalnymi. Marzy nam się doskonała detekcja kolizji, efekt szmacianej lalki po potężnych fangach wyłapanych przez postaci, siniaki i kilka innych, zawodowych akcji. Na razie starczyć musi opcja zmiany wyglądu zawodników, która teraz obejmować będzie aż dziesięć części podatnych na nasze zapędy kreatorów mody. Zmieniony Jack wygląda jak mech z Armored Core. Świeże informacje napływają wąskim strumieniem, jak tylko ueziera się ich więcej, od razu przeczytacie o nich w N+. ■■



INFO

DEVELOPER: SANDLOT
WYDAWCA: D3 PUBLISHER
TERMIN: 2007
KONSOLA: XBOX 360



EARTH DEFENCE FORCE 2017

Ten kij musiał być naprawdę ogromny!

Wyobrażcie sobie mrowisko, w które musiał być wetknięty, skoro Ziemię najechały gigantycznych rozmiarów mrówki! Co one tutaj robią? Sieją popłoch i zniszczenie na ulicach ziemskich miast, pochodzą z kosmosu, są złe i brzydkie. Ale z nie takimi problemami radziliśmy już sobie, prawda? Podobnie myślą panowie z Sandlot – producenci wydanej w Japonii w 2003 roku gry pt. Chikyuu Boueigun – sprzedawanej za połowę ceny, dzięki i prostej (żeby nie powiedzieć prostackiej) strzelaniny na PS2. Wody w Nilu upłynęło od tamtego czasu sporo, gra mimo swych wad zadomowiła się na rynku i oto jest – zapowiedź kontynuacji, tym razem na X360. I tak, podobno Europa też zagra.

Jako (chyba na razie) bezimienny koleżka dostaniemy w tapy gigantyczny arsenał i staniemy do walki z pozaziemskimi agresorami. Ile to jest „gigantyczny”? 20? Mało. 50? Mało! Sto pięćdziesiąt (150!) – tyle egzemplarzy broni przewinie się przez kończyny górne bohatera. Aż sami jesteśmy mocno ciekawi, jak to sobie autorzy wymyślili. Całe bojowe wyposażenie zostało podzielone na siedem rodzajów.

Jakieś 400 samochodów i 4 trasy – taki był Ridge Racer 4 na PS one. Tutaj błędu tego nie popełniono – aż 53 plansze będziemy musieli oczyścić z tałatajstwa najróżniejszego. O mrówkach już wiecie, będą jeszcze pająki, roboty, latające świnięta i inne mutanty.

Oprawa to średnia półka – nawet z X360 nie uda się wykrzesać zbyt dużo bez odpowiedniego budżetu. Dość rozmyte tekstury, mało szczegółowe modele, ale płynna animacja i całkiem efektowne wybuchy ścierać się będą w walce o punkty za grafikę. Szczególnie jednak niedorzecznie wygląda efekt krwi; wprawdzie z odwłoków insektów wylatują prawdziwe gejzery posoki, ale znikającej zamiast ubarwiać okolicę. Średnia półka.

Starszkołnych gier nie należy stawiać na równi z najbardziej wypasionymi dokonaniem branży. Przy takim Lost Planet na tę samą konsolę EDF prezentuje się przeciętnie. Ale klimat, arsenał i sielan-kowy charakter sieczki mogą zachęcić spragnionych czegoś odświeżającego. ■■



■ Gra nie szokuje wykonaniem, ale też nie ma się czego wstydić – wygląda przynajmniej porządnie, szczególnie efekty świetlne robią wrażenie.



INFO
DEVELOPER: REALITY PUMP
WYDAWCA: SOUTHPEAK
TERMIN: MAJ 2007
KONSOLA: XBOX 360

TWO WORLDS

Nie dwa, lecz trzy światy

Przekorność to świetna cecha – uważacie? Idzie się mocno zdenerwować. Zostawmy ją na razie. Skupmy się za to na nowej grze studia TopWare Interactive – konsolowego debiutanta, który do tej pory pisał gry tylko na (tfu!) komputery. Gra nosić będzie tytuł Two Worlds i reprezentować gatunek fantasy RPG. Czym on się charakteryzuje? Zapomnijcie o wielkich oczach, niebieskich włosach i kilku(-nasto)letnich bohaterach. Mówimy o europejskim podejściu: bagnach, mrocznych puszczech, bestiach ze śmiercią w oczach, dowolnej eksploracji, braku jakiegokolwiek konkretnego, liniowego fabuły. Jednym może się to podobać, fani JRPG będą kręcić nosem (lub całą głową, przecież postacie z ich ulubionych gier czasem nosa nawet nie mają narysowanego).

Wielki świat był w Oblivionie – to prawda. Sporo odwagi i środków trzeba byłoby poświęcić w grę, która miałaby konkurować z produkcją Bethesdy. Z resztą porównania z dziełem, jakim niewątpliwie Oblivion jest, są nieuniknione. Wbrew pozorom Dwa Światy nie wypadają w nich źle. Przede wszystkim cieszą zapewnienia twórców, że gracz na prawdę będzie miał wpływ na świat, w którym akcja gry się dzieje (w sumie, to na oba). Założenia takie miało Fable (każdy czyn będzie miał wpływ na przyszłość), ostatnia część Elder Scrolls również zapowiadała się pysznie. Oba pozycjom udało się ledwo liczyć zapowiadane rozwiązania. W TW (modny skrót ostatnio) zarówno dobre, jak i złe uczynki wpływać mają na postrzeganie nas przez NPC'ów. Przeróżne organizacje mogą stać się naszym domem lub tylko furtką do osiągnięcia wyższego celu. Zdrada, podstęp, dwulicowość, kradzież, tajemnice – nasze podejście do kłopotów owocować ma wieloma efektami, które spotkamy na drugim końcu świata po upływie, powiedzmy, roku w świecie gry. Mało tego – świat ten żyć ma sam – możemy na ten przykład tylko po nim podróżować i obserwować zawile zależności między prowincjami czy rasami. Będziemy świadkami koronacji i detronizacji władców, wojen, ataków na miasta i następnie szarzy odwetowych na zajęte tereny. Na większość z tych zjawisk będziemy mogli wpływać, ale nasza obecność nie będzie nieodczuwana.

Bogate wyposażenie i rozwój postaci w dowolnym kierunku sprawić mają, że każde podejście do zabawy wyglądać będzie inaczej. Losowo generowane przedmioty, zbroje, całe zestawy wyposażenia zadbać mają jeszcze bardziej o niepowtarzalność rozgrywki. Znalazienie kompletu zbroi ujawni, że każda z jej części nada postaci dodatkowe atrybuty (motyw znany z Diablo 2), które ułatwić mają starcia z nieprzyjaciółmi i bestiami napotkanymi na naszej drodze. System walki ma być efektowny, łatwy w obsłudze, ale nie pozbawiony głębi i pewnej dozy planowania. Trzymamy kciuki, żeby X360 pociągnął tak śliczną grafikę bardziej płynnie, niż Oblivion. Świetnie wyglądająca roślinność, gra światła i cieni, efekt ognia – piękność. Wciąż na konsolach brakuje takich gier. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SOCZYŚCIE ZNÓW

Juiced nie był może jakoś mega udanym racerem, zdobył jednak widoczną sporą popularność, skoro wydawca – THQ – zdecydował o wydaniu drugiej jego części. Pelen tytuł – Juiced 2: Hot Import Nights – wskazuje jednoznacznie na charakter rozrywki. Gorące noce z importu zaatakują wszystkie liczące się konsole w okolicach września, gra zawierać będzie około 90 pojazdów przeznaczonych do kaleczenia spojlerami, naklejkami itp. Gdyby ktoś napisał Tuning Engine 3, to pod koniec roku wyszłoby pewnie z pięć gier na jego podstawie.



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

MAMY DATĘ BIOSHOCKA!

24 sierpień – trochę oddalonym ten dzień się jawi. Taką datę premiery przewidzieli panowie wydawcy z 2K Games. Obszerna zapowiedź tej nietuzinkowo zapowiadającej się gry znalazła się w grudniowym numerze N+. Z najnowszych informacji należy powiedzieć, że zrezygnowano całkowicie z opcji multiplayer. Czy to dobrze czy źle? Nie da się jednoznacznie stwierdzić, ale ostrych sieczek w multi wychodzi sporo, więc może to lepiej, że skupiono się w całości na kampanii dla jednego gracza? Zobaczymy.



BIOSHOCK

SIMCITY DS

Kolejny klasyk, prawdziwy dinozaur i bożyszcze fanów strategii zagości na dwóch ekranach jednocześnie. Po zapowiedzianym Theme Park i The Settlers pora na SimCity. Twórcy zapowiadają pełne i oryginalne wykorzystanie dotykowego ekranu konsolki. Gra podobno pełna jest zabawnych patentów, które urzekną nowych graczy, ale przede wszystkim przypadną do gustu weteranom serii.



シムシティDS SIMCITY DS

JESZCZE JEDEN PHANTASY STAR

I to nie było takie. Mowa o drugiej części wydanego niedawno PS:Universe. Jeszcze w dzień premiery zapowiedziano kolejną część, ale dopiero teraz mamy oficjalne info. Gra zmierza na X360 i PS2. Zapowiedziano wersję na blachę, na razie cisza o odwiedzinach PS3. Dla tych, którzy zdecydowali się zainwestować swoje pieniądze w tę grę, autorzy przygotowują zupełnie nowe bronie i przedmioty, historia opowie dalszy ciąg wydarzeń z poprzedniej części serii.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Monster Hunter Portable 2nd	PSP	Capcom
2	Higurashi no Naku Kori ni Matsuri	PS2	Alchemist
3	Fire Emblem: Akatsuki no Megami	Wii	Nintendo
4	Sim City DS	NDS	EA
5	Layton Kyouju no Fushigi na Machi	NDS	Square Enix
6	Wii Sports	Wii	Nintendo
7	Naruto: Gekitou Ninja Taisen EX	Wii	Takara
8	Dragon Quest Monsters Joker	NDS	Square Enix
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Picross DS	NDS	Nintendo



► Debiut drugiej części Monster Huntera na PSP odbił się szerokim echem w Kraju Kwitnącej Wiśni. W tydzień "ożeniono" ponad 750 tysięcy egzemplarzy gry, wyraźnie skoczyła też sprzedaż PSP. Capcom zapowiedział, że gra ukaże się w Europie.

USA

1	Lost Planet: Extreme Condition	X360	Capcom
2	Guitar Hero 2	PS2	Activision
3	Gears of War	X360	Microsoft
4	Wario Ware: Smooth Moves	Wii	Nintendo
5	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	Nintendo
6	Madden NFL 07	PS2	EA
7	The Legend of Zelda: Twilight Princess	GCN	Nintendo
8	Resistance: Fall of Man	PS3	Sony
9	Rainbow Six: Vegas	X360	Ubisoft
10	New Super Mario Bros	NDS	Nintendo



► Gearsy spadły na trzecie miejsce, a zdetronizowało je doskonale nam znane arcydzieło Capcom o nazwie Lost Planet. Na drugim miejscu – Guitar Hero 2 z gitarą, za jedyne 80 dolarów. A Madden od pół roku wciąż w top ten.

UK

1	Final Fantasy XII	PS2	Square Enix
2	Crackdown	X360	Microsoft
3	The Sims 2: Seasons	PC	EA
4	FIFA 07	PS2	EA
5	Sonic and the Secret Rings	Wii	Sega
6	Pro Evolution Soccer 6	PS2	Konami
7	Need For Speed Carbon	Multi	EA
8	Brain Training	NDS	Nintendo
9	The Sims 2	Multi	EA
10	New Super Mario Bros	NDS	Nintendo



► Jak można było się spodziewać, Final Fantasy XII totalnie zdominowało charty w Zjednoczonym Królestwie i sprzedaje się znakomicie. Cieszy również wysokie miejsce dla Crackdowna – to naprawdę znakomita i świeża gra.

POLSKA

1	Final Fantasy XII	PS2	Square Enix
2	Crackdown	X360	Microsoft
3	Prince of Persia Trilogy	PS2	Ubisoft
4	BLACK (platinum)	PS2	Electronic Arts
5	GTA Vice City Stories (preorder)	PS2	Rockstar
6	Resident Evil 4 (platinum)	PS2	Electronic Arts
7	GTA Vice City Stories	PSP	Rockstar
8	Gears of War	X360	Microsoft
9	Wii Play	NDS	Nintendo
10	Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami



► No i co z tym Wii w Polsce? Podobno o ile sama konsola sprzedaje się nienajgorzej, gier nie kupuje nikt. Takie fajne te gry? Czy wystarcza Wii Sports? Ciekawe. A na pierwszym miejscu, jak można się było spodziewać, króluje Final Fantasy XII

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

FENOMENU CIĄG DALSZY

Nintendo siedzi sobie w sumie u siebie i... czasem chwali się, co też udało im się osiągnąć. I tak na przykład ich przenośna konsolka – DS Lite – rozeszła się w Japonii w liczbie 15 milionów sztuk! Piętnaście milionów! Co prawda Japonia liczy sobie około 128 milionów mieszkańców, ale i tak ta ilość poraża. 115 tygodni na półkach sklepowych wystarczyło na osiągnięcie tak gigantycznego sukcesu. PS2 dla porównania potrzebowała na taką sprzedaż 220 tygodni. Brawo Ninny!

MMO GLEGO

Ładny skrót, prawda? Wieloosobową grę internetową w realiach najpopularniejszych klocków na świecie zapowiedziała ekipa NetDevil. Stanowić ma ona rozrywkę głównie dla młodych graczy, którzy z chęcią (przynajmniej w założeniach), odkrywają w sobie kreatywność i pochwalą się osiągnięciami w świecie generowanym przez... jeszcze nie wiadomo którą konsolę. Gatość ma śmigać na jakimś świetnym silniku oddającym fizykę klocków z taką precyzją, że aż boli. Co na to wszystko rodzice? Czy pociechy nie mają już innych zajęć, jak MMO? Co się stało z Reksiem, Bolkiem i Lolkiem?

HALO HELM HEJ

Halo 3 rozpala tysiące, jeśli nie miliony graczy. A wielu z nich chętnie sprzedaje nerki rodzeństwa, by położyć swe łapy na wszystkim, co z tą grą związane. Więc oto dla takich fanów najbardziej odjechana edycja gry – Legendary, której zawartość merytoryczna (4 płytki DVD) chowana jest do repliki kasku Master Chiefa. Sam element opancerzenia nie jest tak duży, byśmy wcisnęli go sobie na łeb, ale robi doskonale wrażenie materiałami, z których został wykonany. Szczególnie interesuje nas wizjer. No i cena lekko przeraża – sto dolarów znaczyć będzie dla nas pewnie ze sto Euro. Szkoda, że nie złotych. Ale i tak sprawdzimy ten kask, bo spokoju nie daje szybko.



E4

Ostatnia „świeża” gra z PSP firmowana przez Q? Entertainment dystrygowana przez Mizuguchiego, czyli Every Extend Extra, doczeka się – wzorem Lumines, konwersji dla Xbox Live Arcade. Będzie zwać się Every Extend Extra Extreme, dostanie multiplayer, rankingi sieciowe oraz obsługę dźwięku w pełnym Dolby Digital 5.1.

A KIEDY U NAS?

Capcom zapowiedział, że wyda na japońskim rynku Sengoku Basara 2: Heroes. Czyli po naszymu – Devil Kings 2: Heroes. Będzie to rozwinięcie sequela doskonałej rzeźni, której druga część nie ukazała się na Starym Kontynencie. Może się ukaże...



NEXT-GEN NEWS: PODSUMOWANIE

W końcu nadszedł dzień, gdy pojawiły się pierwsze recenzje gier na PlayStation 3 w numerze, więc chyba jest to odpowiedni czas, by pożegnać się definitywnie z działem Next-gen News, w którym od prawie dwóch lat przyglądaliśmy się nowinkom ze świata konsol nowej generacji.

Za kilkanaście dni, jakie dzielą mnie, gdy piszę te słowa, od premiery PS3, wszystkie trzy nextgeny będą (przynajmniej teoretycznie) dostępne w sklepach i od tej pory przestaniemy już je w ten sposób określać. Następna generacja stanie się obecną, a wszystkie konsole na pełnych prawach zajmą stosowne miejsce w Neo Plus. Na pożegnanie postanowiłem przygotować coś lekkiego, szybkie spojrzenie wstecz, na to, co działo się od czasu wystawy E3 w 2005 roku. Wszystkim, którzy co miesiąc zagłębiali się wraz ze mną w świat next-genów serdecznie dzięki za wytrwałość. Teraz już zapraszam do lektury, a później do grania. HD Era właśnie rozpoczęła się na dobre. //Mielu

POCZĄTKI

Pomijając wcześniejsze skąpe informacje przeciekające z różnych „zaufanych” źródeł, next-genowe szaleństwo zaczęło się dopiero podczas prezentacji Microsoftu mającej miejsce tuż przed E3 2005 w Los Angeles. To wtedy po raz pierwszy usłyszeliśmy, dziś już nieco zapomniane hasła, o miliardzie użytkowników, Zen grania i innych, o których wtedy nie mogliśmy wiedzieć, że nie będziemy nawet w połowie nabijać się z nich tak, jak z Giant Enemy Craba, massive damage oraz Riiiiiidge Racera. Microsoft obiecał wsteczną kompatybilność, ale tylko z najlepiej sprzedającymi się tytułami na pierwszego Xboxa. Kolejne miesiące przynosiły sprzeczne informacje w tej kwestii, a w końcu, jak wiemy, stało na tym, że co jakiś czas pojawia się patch pozwalający uruchomić gry czarnego pudła MS.

Momentalnie usłyszeliśmy również o większych dyskach twardej, które miał przygotować między innymi Seagate (w wersjach 30, 40 gigabajtów). Co by jednak nie mówić o Microsoftzie, widać było, że firma ma już konkretny plan działania. Pozналиśmy nazwy Marketplace, Live Gold, Live Silver. Pogodziliśmy się też z ograniczeniem darmowego grania do weekendów.

Chwilę później do akcji wkroczyło Sony, podpierając się może nie stekiem kłamstw, ale co najmniej wyolbrzymień. Phill Harrison próbował przekonać cały świat, że łatwiej będzie oprogramować Cella niż peesdwójkę. Do dziś nie doczekaliśmy się rozwinięcia idei „always online” mającej umożliwić wymianę danych znajdujących się na PSP z tymi, które w dowolnym miejscu na świecie leżeć będą na PS3. Dobijaniem leżącego byłoby wspomnianie o dwóch portach HDMI pozwalających podpiąć dwa telewizory HD jednocześnie.

Nie zauważyliśmy tego w odpowiednim momencie, ale już podczas E3 2005 widać było, jaką strategię przyjmuje na najbliższe lata Sony – ostra krytyka Microsoftu i bezczelne ściemnianie

na temat mocy konsoli. Ken Kutaragi nazwał sprzęt konkurencji mianem Xbox 1.5, a sam wychwalał procesor Cell, usiłując wmówić wszystkim, że dema pokazane na E3 liczone były w czasie rzeczywistym wyłącznie przez ten procesor. Podobno nie było potrzeby wykorzystywać RSXa... Ale jak się szybko okazało, problem tkwił w tym, że chipa nawet nie zdążono wyprodukować na czas wystawy.

Obie firmy szybko zaczęły podrzucać informacje na temat opóźnień konkurencji w dostawach devkitów do developerów, a tymczasem według różnych badań (w tym ankiety dla Famitsu) wynikało, że ludzie najbardziej czekają na Revo (dzisiaj Wii). Co ciekawe, na swojej konferencji Nintendo pokazało tylko samą konsolę, bez Wiilota, więc praktycznie niczego się o zapowiedzianej rewolucji nie dowiedzieliśmy. Miyamoto tłumaczył taką, a nie inną, decyzję firmy obawą o skopiowanie patentu przez konkurencję. Dzisiaj wystarczy zerknąć na nowego pada do PS3, żeby zobaczyć jak wiele Shigsy miał racji.

JEDZIEMY DALEJ

Wkrótce po wystawie w LA Microsoft zapowie-

KTÓŻ DZISIAJ PAMIĘTA, ŻE W LUTYM ZESZŁEGO ROKU ANALITYCY PRZEWIDZIELI START PS3 W EUROPIE NA MARZEC 2007? A PIERWSZE TESTY KONSOLI PRZEPROWADZONE PRZES DZIENNIKARZY Z KIKIZO?

dział braki w dostawach X360 na premierę... Czy było to celowe podkręcanie zainteresowania konsolą? Nie wiemy, ważne, że odpowiednio wcześniej się o tym dowiedzieliśmy. I faktycznie, jak okazało się na przełomie grudnia i stycznia, zakup nowego Xboxa sprawił bardzo wiele problemów. Pierwsze zrecenzowane w N+ tytuły, pomimo tego, że wyglądały bardzo ładnie, nie pokazały mocy X360. Tym miał się zająć dopiero rok później Gears of War.

Sony zajęte było w tym czasie pilnowaniem, żeby Kutaragi więcej nie opowiadał o grach śmigających w 120, a nawet 240 klatkach animacji w rozdzielczości 2160p.

Któż dzisiaj pamięta, że w lutym zeszłego roku analitycy przewidzieli start PS3 w Europie na marzec 2007? A pierwsze testy konsoli przeprowadzone przez dziennikarzy ze strony Kikizo? To oni właśnie głośno powiedzieli, że PS3 wcale nie jest dwukrotnie mocniejsze od Xboxa, a tworzenie gier pod Cella jest bardzo trudne.

Kwiecień przyniósł wiele okazji do śmiechu. Sony obiecało równoczesną premierę PS3 na całym świecie w listopadzie, Shigsy najpierw uznał ten właśnie miesiąc za idealny do wrzucenia Wii do sklepów, a później się Nintendo musiało z tej wypowiedzi wycofywać. Najważniejsze, że mniej więcej w tym czasie Peter Moore wyraźnie ogłosił

wejście MS na nowe rynki, w tym do Polski, co jak wiadomo stało się kilka miesięcy później.

I KOLEJNE E3

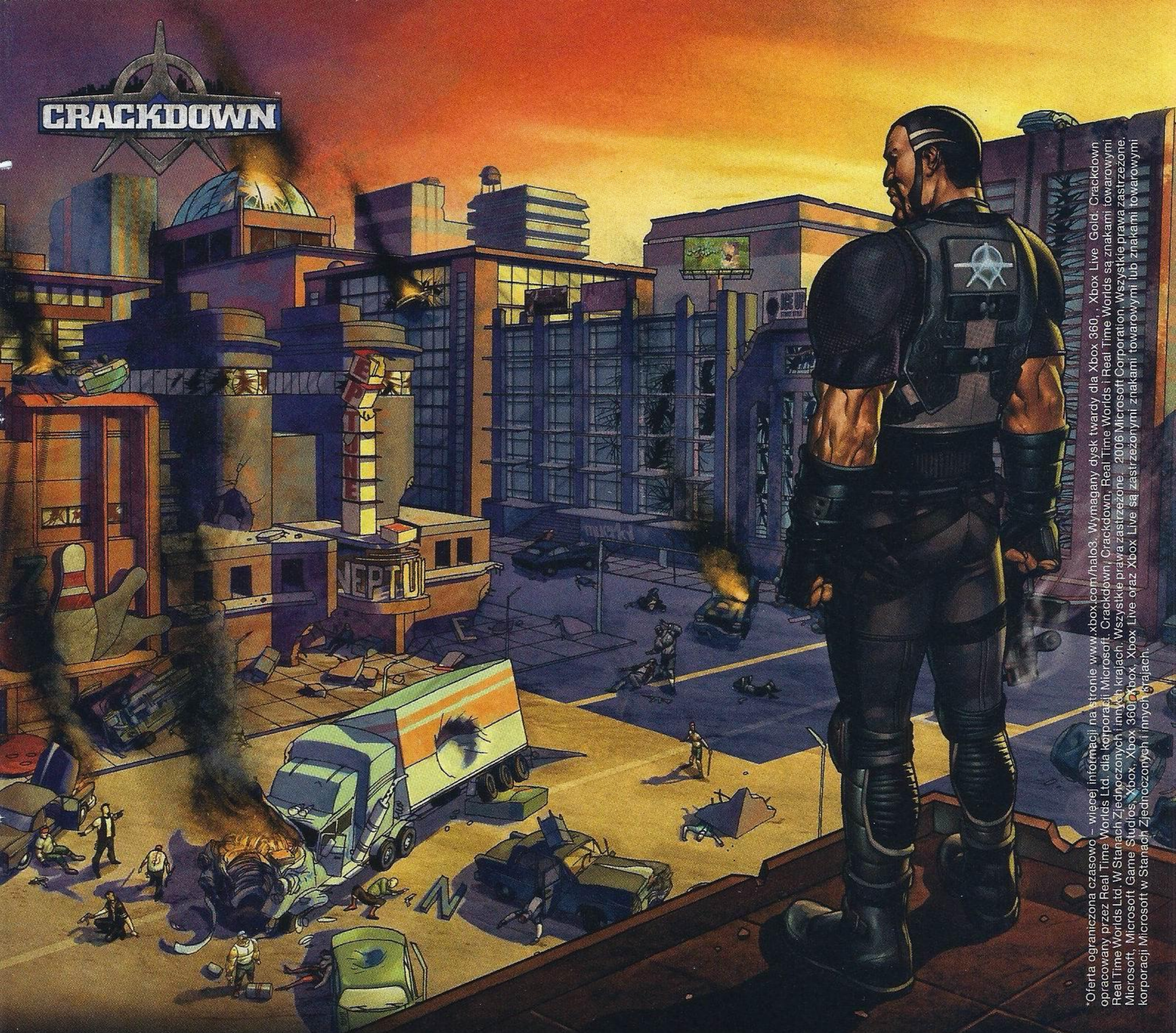
Po majowym E3 staliśmy się bogatsi w wiedzę na temat cen PS3, zobaczyliśmy nowego-starego pada, który okazał się być pozbawionym wibracji DualShock 3, który okazał się być pozbawionym wibracji DualShock 3, który okazał się być pozbawionym wibracji DualShock 3. Kutaragi jak zwykle uznał, że cena konsoli nie jest zbyt wysoka, tylko za niska, jak na tak mocny sprzęt. Niestety Sony nie potrafiło udowodnić przewagi nad MS, a samo demo Heavenly Sword, chociaż przepiękne, nie stawiało czoła Gearsom, Too Human, Mass Effect czy Lost Planet. Microsoft okrutnie wypunktował konkurencję przedstawiając pomysł Live Anywhere czyli pewnej integracji usługi Live z komórkami i pecetami umożliwiającą jednoczesną zabawę posiadaczom różnych platform... Ale jeszcze go nie wdrożyli.

Nintendo za to próbowało przekonać wszystkich, że rewolucja to ich małe dziecko pilot z podpinaną do niego gruchą. Co ciekawe, wtedy Red Steel prezentował się o wiele lepiej, niż gdy pojechaliśmy sprawdzać go w akcji w Lipsku, czy gdy już wreszcie trafił na półki sklepowe.

ERA NOWOŻYTNA

Czas po E3 to coraz większy wysyp gier na X360, przygotowania Nintendo do wcześniejszej premiery Wii oraz ciężkie czasy dla Sony. Firmie obrywało się już dosłownie z każdej strony, PS3 miało bardzo złą prasę, na forach użytkownicy nabijali się z renderów, braku grywalnych dem i z idiotycznych tekstów rzucanych przez Kutaragię. Na domiar złego kolejne ekskluzywne tytuły przeciekały Sony przez palce – dziś w tym gronie są tacy mocarze, jak VF5, Assassin's Creed i GTA IV.

Po TGS nastroje odnośnie next-genów niespecjalnie się poprawiły. Xbox wciąż radził sobie w Japonii źle i dopiero popularność Blue Dragona nieco podbiła liczbę zakupionych przez złotych braci konsol MS. Sony pokazało kilka demek, ale żadne nie pokazywało potężnej rzekomo mocy PS3. Nadszedł jednak czas na premierę Wii i PS3 w Japonii oraz USA i, jak już pewnie dobrze wiecie, bo jest to najnowsza historia, zarówno Nintendo, jak i Sony miały kłopoty z dostawą konsol do sklepów, na czym skorzystał MS sprzedając podczas Świąt Bożego Narodzenia mnóstwo trzystaszeszcziesiątek. Zatem pierwsze zwycięstwo należy zanotować po stronie Microsoftu, ale prawdziwa wojna rozpocznie się dopiero za kilkanaście dni. Gdy PS3 dołączy do gry w Europie, rozpocznie się piękny okres w życiu każdego gracza. Oby najpiękniejszy. ■■



W jednej ręce trzymasz wagę sprawiedliwości, a w drugiej dwutonową ciężarówkę.

Jesteś genetycznie udoskonalonym agentem wymiaru sprawiedliwości. Masz pełne prawo zrobić wszystko, co w twojej mocy, aby, od ulic aż po dachy, oczyścić Pacific City z przestępczych szumowin. Użyj wszystkiego, co ci wpadnie w ręce i pokaż zbirom, że zbrodnia nie płaca. A w ramach ostatecznego rewanzu połącz siły w trybie współpracy i razem wymierzajcie karę, siejąc podwójne spustoszenie. **Stanowisz prawo. Bez żadnych ograniczeń.**



Oferta ograniczona czasowo – szukaj specjalnie oznakowanych opakowań.*



XBOX.COM/CRACKDOWN

realtime
worlds

Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

18+
www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360™

*Oferta ograniczona czasowo – więcej informacji na stronie www.xbox.com/halo3. Wymagany dysk twardy dla Xbox 360. Xbox Live Gold. Crackdown opracowany przez Real Time Worlds Ltd. dla korporacji Microsoft. Crackdown, Crackdown, Real Time Worlds i Real Time Worlds są znakami towarowymi Real Time Worlds Ltd. W Stanach Zjednoczonych i innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2006 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox Live oraz Xbox Live są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi korporacji Microsoft w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.



Moc sprzężonych doznań.

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonale połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED KWIECIEŃ 2007



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Przeżyjmy to jeszcze raz w zremasterowanej i podciągniętej do dzisiejszych standardów wersji pierwszego, kultowego Tomb Raidera.



METAL SLUG ANTHOLOGY

Wszystkie części Metalowego Ślimaka zamknięte na jednej płytce UMD. Będziemy się o to bić w redakcji.



VIRTUA FIGHTER 5

Sega nie dostarczyła nam gry przed premierą. Teraz już nie ma wyjścia – musimy ją mieć.

Wsteczna kompatybilność

Tydzień przed oddaniem numeru do druku pojawiło się oświadczenie prasowe europejskiego oddziału Sony, w którym informuje się wszystkich zainteresowanych, iż z naszego modelu PlayStation 3 została wycięta sprężyna kompatybilność z PS2, a na jej miejsce wejdzie po prostu emulacja „wybranych gier”. A więc zdecydowanie nie wszystkich.

Trudno winić za taki stan rzeczy europejski oddział Sony – to przecież tylko oddział koncernu mającego swoją siedzibę w Japonii i wciąż zarządzanego przez mocno tradycyjnych, koniecznie śmiertelnie poważnych niewielkich panów w garniturach. Tym bardziej dziwi ten fakt, bo SCEE, czyli Sony Computer Entertainment Europe generuje od jakiegoś czasu dla tego koncernu naprawdę olbrzymie, cały czas rosnące zyski. To z Europy wzięły się EyeToy, SingStar i Buzz, których łączna sprzedaż dawno przekroczyła już dziesięć milionów egzemplarzy. To na Starym Kontynencie najlepiej sprzedaje się PSP – znacznie lepiej niż w Japonii, czy USA. Wreszcie to z Europy PS3 dostaje pierwszego prawdziwego killera, prezentującego moc procesorów graficznych konsoli w postaci MotorStorma. Tak, od jakiegoś czasu Europa stała się gigantycznym rynkiem zbycia zarówno konsol, jak i gier, a przoduje w tym jak wszystkim wiadomo Zjednoczone Królestwo. Dlaczego zatem ta wspaniała Europa musi zawsze dostać po tyłku? Opóźnienia, wyższe ceny, teraz jeszcze to...

Nie chodzi o to, czy faktycznie wykorzystamy wsteczną kompatybilność PlayStation 3, grając w te dziesiątki ulubionych tytułów z PS one stojących dumnie na szafce (czy aby na pewno? Moje gniją gdzieś w piwnicy w kartonowym pudle),

czy gry z PlayStation 2. Doświadczenie uczy i każe mi wierzyć, że przeciętny posiadacz konsoli wraca do swoich starych gier bardzo rzadko; ja nie przypominam sobie, żebym odpalał grę z PS one na peesdwójce; może Tekkena 3 i Ridge Race Type 4, gdy chciałem porównać je z Tag Tournament i piątką Ridge'a. Chodzi jednak o dotrzymywanie obietnic, które przedstawiciele koncernu składali na lewo i prawo jeszcze kilka lat temu. A wsteczna kompatybilność miała być mocnym punktem PS3.

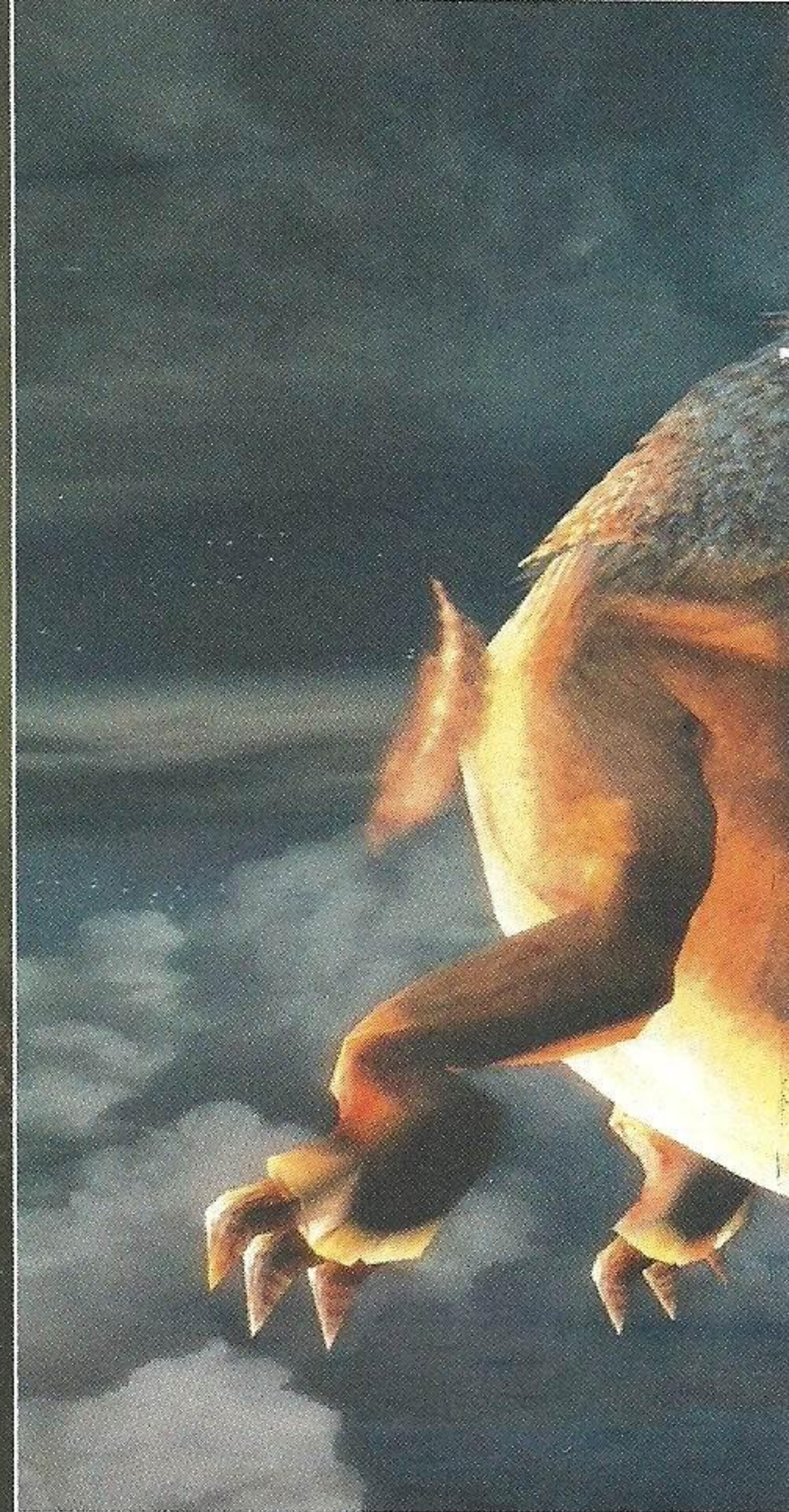
No, ale trudno – skoro taka decyzja została podjęta w centrali, a następnie radośnie ogłoszona światu, to dlaczego nie podano listy gier z PS2, które ruszą na PS3? Taka lista pojawi się dopiero 23 marca, w dniu premiery. Ukrywają coś? Sami nie wiedzą?

Oczywiście polityką każdego koncernu jest zarabiać jak najwięcej pieniędzy i Sony nie jest tu ani wyjątkiem, ani też dobrym wujkiem każdego z nas. Do każdego egzemplarza PlayStation 3, nawet pomimo wysokiej ceny, dopłacane jest mnóstwo pieniędzy cały więc myk polega na tym, żeby w jak najkrótszym czasie kwotę tę zmniejszyć do niezbędnego minimum. Dlatego wycięto peesdwójkowe procki. Spodziewam się, że ten model konsoli za chwilę wskoczy do USA i Japonii, zastępując starsze, droższe w produkcji.

Choć do szczęścia nie jest potrzebna wsteczna kompatybilność peestrojki z PlayStation 2, to jednak ostatnie działania koncernu trochę mnie zniesmaczyły. Dobrze chociaż, że ceny gier wydawanych przez Sony zostały ustalone na relatywnie niskim, w stosunku do tych proponowanych przez Microsoft, poziomie. Zdaje się, że o całe 10 Euro mniej – a to już robi różnicę. Oby jeszcze PlayStation 3 staniało w miarę szybko – w końcu jest teraz tańsze w produkcji, prawda?

■ Gulash

- 38 **God of War II**
PlayStation 2
- 42 **Formula 1 Championship Edition**
PlayStation 3
- 44 **Burnout Dominator**
PSP
- 46 **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**
Xbox 360
- 50 **Medal of Honor Vanguard**
PlayStation 2
- 52 **Test Drive Unlimited**
PlayStation 2
- 54 **Bullet Witch**
Xbox 360
- 55 **Final Fantasy III**
Nintendo DS
- 55 **Hotel Dusk: Room 215**
Nintendo DS
- 56 **Sonic and the Secret Rings**
Wii
- 58 **MotorStorm**
PlayStation 3
- 62 **Ghost Rider**
PlayStation 2, PSP
- 63 **Lumines Plus**
PlayStation 2
- 63 **Snowcross 2 feat. Blair Morgan**
PlayStation 2
- 64 **Resistance: Fall of Man**
PlayStation 3
- 67 **Shinobido: Tales of the Ninja**
PSP
- 67 **Rocky Balboa**
PSP
- 68 **GTA Vice City Stories**
PlayStation 2
- 70 **Tales of the Abyss**
PlayStation 2
- 71 **Ridge Racer 7**
PlayStation 3
- 72 **Metal Gear Solid: Portable Ops**
PlayStation 3
- 74 **Bomberman**
PSP
- 74 **Chili Con Carnage**
PSP
- 75 **Excite Truck**
Wii
- 76 **NBA Street Homecourt**
PlayStation 3, Xbox 360
- 78 **Battlestations Midway**
Xbox 360
- 79 **Genji: Days of the Blade**
PlayStation 3



■ Pamiętacie mini-gry z pierwszej części God of War? Tutaj autorzy również popołgowali swojej wyobraźni. Oczywiście nie ma mowy o seksie na ekranie, rzecz pozostaje w sferze wyobraźni gracza.



■ Oprawa tej gry jest po prostu porażająca. Nie ma nic ładniejszego na PlayStation 2. Po prostu nie ma.



txt: QOORA

PLAYSTATION 2

◊ Wydawca: Sony
◊ Producent: Sony
◊ Liczba graczy: 1

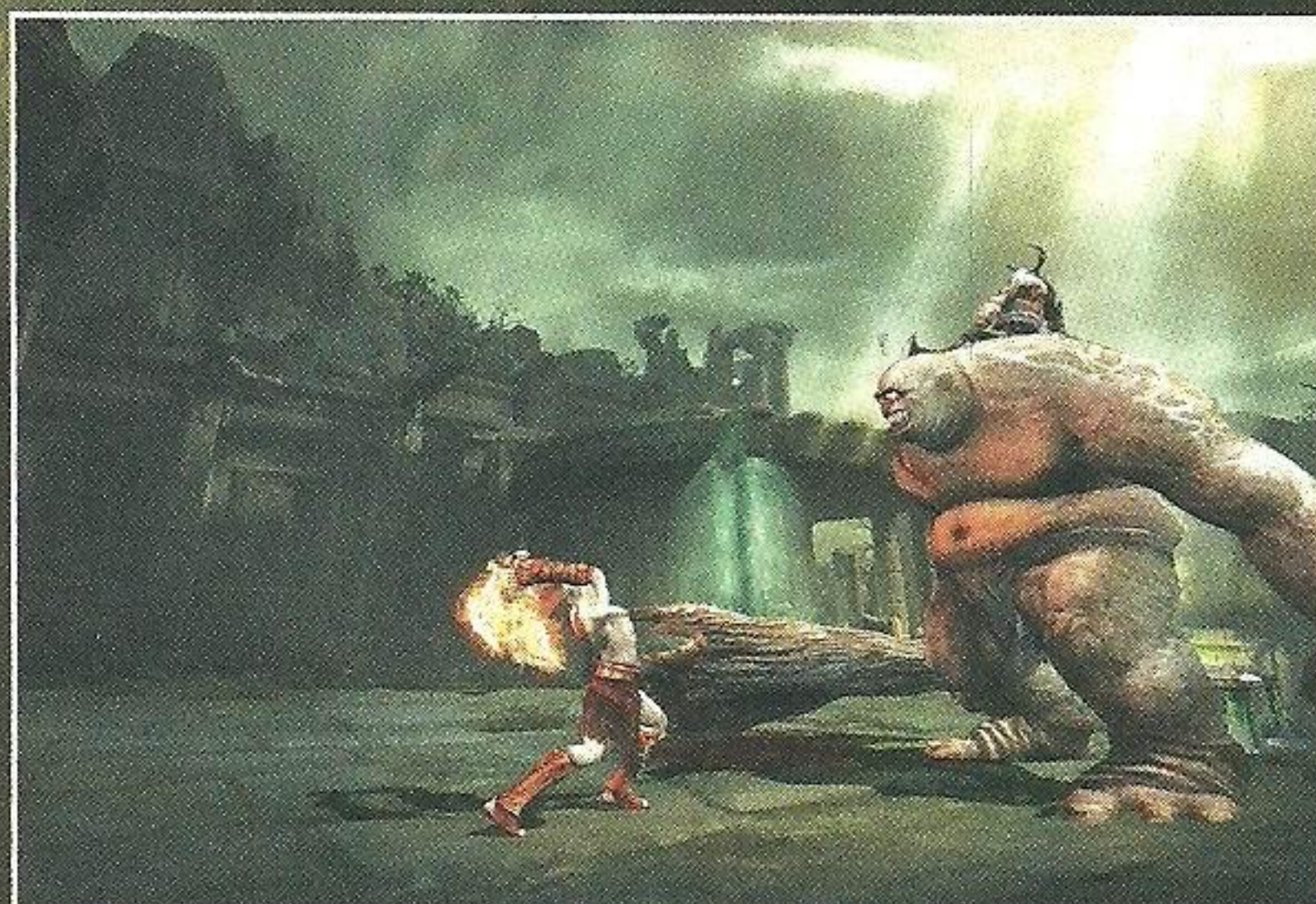
GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■

DOBRE: Epicka przygoda w nieziemskiej oprawie. Mnóstwo bonusów i kupa materiałów dodatkowych.

ZŁE: Trzeba czekać na третią część, chlip, chlip.

BRZDYKIE: Paaanie, daj pan spokój.

GULASH: Na razie gra roku na PS2, choć to tylko sequel. Nie ma co się zastanawiać – lepszej reżni już po prostu nie będzie.



GOD OF WAR II

SZALEŃSTWO? TO... JEST KRAAAATOOOOOS!

Wygłada na to, że marzec jest jednym z najwspanialszych miesięcy dla graczy, którzy nad futurystyczne pancerze czy inwazję obcych przedkładają legendarne przygody mitycznych herosów ożywione magią komputerowej animacji i siłą ludzkiej wyobraźni. Myślę, że nie tylko dla mnie, ale też dla wielu z Was, dzielących choć częściowo moje upodobania, ten miesiąc okaże się wyjątkowy, a wszystko to za sprawą dwóch najbardziej wyczekiwanych przez niemalże całą redakcję N+ dzieł. Mowa oczywiście o fantastycznie zapowiadającym się filmie „300” i zjawiskowej grze, o której już teraz możemy powiedzieć, że bez problemu prześcignęła nasze najśmielsze oczekiwania, czyli God Of War II.

O ile w momencie oddawania numeru do druku „300” wciąż stanowi dla nas wielką niewiadomą, o tyle druga epicka opowieść o potomku Herkulesa nie ma już przed nami praktycznie żadnych tajemnic. I jeśli wspomniany film na podstawie komiksu Franka Millera choć w części dorówna rozmachem, wykonaniem i tempem akcji przygodom Kratosa, to możemy być pewni, że będzie pretendentem do miana filmu roku. Tak samo jak GOW II jest kandydatem do miana gry roku 2007. Co zresztą nie powinno dziwić, bo kiedy Kratos już raz zasiadł na tronie, niełatwo jest go stamtąd ruszyć. O tym przekonaliśmy się my, honorując przygodę bezwzględniego Spartanina honorowym pierwszym miejscem wśród wydarzeń roku 2006, a teraz o tym samym przyjdzie się przekonać Zeusowi – władcy niebios i królowi Olimpu.

→I PERFEKCYJNA NIEDOSKONAŁOŚĆ

Co sprawiło, że God Of War była dla wielu graczy tytułem praktycznie doskonałym? Czy była to grafika, przy której niektóre zapowiadane gry next-gen wyglądały błado? Czy może fenomenalne udźwiękowienie przywodzące na myśl najlepsze hollywoodzkie produkcje? Albo rewelacyjny system rozgrywki, który pozwalał na niezwykle dynamiczną i efektowną akcję, o której PS2 mogło wcześniej tylko pomarzyć? No cóż, na te pytania

po części znaleźliście odpowiedź w recenzji Marcela, a po części odpowiedzieliście sobie sami, kiedy w końcu zakupiliście grę i osobiście pomogliście zająć Kratosowi zasłużone miejsce w panteonie olimpijskich bogów.

Niestety, odpowiedź w przypadku drugiej części God Of War jest znacznie trudniejsza, gdyż teraz dotyczy gry prawdziwie doskonałej. Gry, która jest najwspanialszym ukoronowaniem kilkuletniej historii PS2 i jednocześnie najgenialniejszym tytułem, jaki na te konsole kiedykolwiek się pojawił. I jeśli ktoś powie, że GOW ma wady, to przyznam mu rację, a następnie dodam, że to właśnie dzięki nim jesteśmy w stanie dostrzec prawdziwą perfekcję dzieła Santa Monica Studios.

→I TY TEŻ JESTEŚ BOGIEM

Śmiem twierdzić, że w całej historii elektronicznej rozrywki nie było bohatera, jakim jest Kratos – Bóg Wojny. Pomijając już jego fenomenalny dizajn (w sumie to jest trochę do mnie podobny z twarzy i fryzury, hehe), sam portret psychologiczny bohatera zrobił na mnie ogromne wrażenie. Jedni walczą z demonami, drudzy z kosmitami, a jeszcze inni z nadprzyrodzonymi mocami. Ale jak wielu herosów odważy się stawić czoła bogowi – istocie najdoskonalszej i najpotężniejszej w uniwersum? Tak, Kratos bez wątpienia już za pierwszym razem zrobił na mnie piorunujące wrażenie. Jednak dopiero przy okazji GOW II stał się dla mnie prawdziwym symbolem, ikoną nieśmiertelnych wartości, i choć może to zabrzmieć śmiesznie, ucieleśnieniem istoty człowieczeństwa. No cóż, mocne słowa pod adresem gry, na dodatek gry, w której krew leje się strumieniami, a kciuki pracują bez chwili wytchnienia generując combosy liczone w setkach ciosów. Być może, ale do mnie przemawia właśnie taki mitologiczny wizerunek herosa, czyli człowieka, który niczym Prometeusz nie godzi się na niesprawiedliwość losu i bogów i jest gotów zrobić wszystko, aby osiągnąć swój cel, który uważa za słuszny i wart najwyższego poświęcenia. I właśnie kimś takim jest Kratos w God Of War II. Tym razem bogowie nie stoją po jego stronie. Dawni sojusznicy wy-



parli się swojego faworyta i teraz cały Olimp zwrócił się przeciwko Duchowi Sparty, który stracił swe boskie moce i ponownie wstąpił w szeregi śmiertelników. Jednak człowiek, który ma cel i wiarę, jest tak naprawdę bogiem... a nawet, jak już niedługo przekona się Zeus, czymś więcej... Co tu dużo mówić – Kratos to jeden z najsolidniejszych filarów, na którym wspiera się geniusz GOW II i bezsprzecznie najtwardszy i najbardziej niesztampowy bohater, jaki kiedykolwiek pojawił się w mitologicznym świecie gier video. Wiem to ja, wiecie to Wy, i wie to także...

→ BOŻE IGRZYSKA

Kolos z Rodos. Bo to właśnie on jako pierwszy w GOW II poczuł, czym jest gniew byłego boga wojny. Pewnie pamiętacie opis Gulasha, który rozpyliwał się w zachwytach nad demówką gry, w której Kratos udowadnia, że to tak naprawdę nie trzęsienie ziemi pogrzebało jeden z siedmiu cudów świata. Wyobraźcie sobie teraz, że ta fantastyczna potyczka z gigantycznym przeciwnikiem to zaledwie przedsmak prawdziwego początku gry, który rozmachem co najmniej dorównuje końcówce pierwszej części. Sama walka z Kolosem trwa jeszcze długo po tym, jak kończy się demo i prezentuje się po prostu monumentalnie. W kolejnej konfrontacji z olbrzymem Kratos o mały włos nie zostaje zadeptany, ale wciąż dysponując resztkami boskich mocy udaje mu się zatrzymać gigantyczną stopę Kolosa, po czym przewrócić ożywioną posąg z brązu. Nie mija wiele czasu, a nasz bohater znowu staje naprzeciwko giganta i tym razem



■ Z nowości w GOW II mamy jeszcze zwolnienia czasu a la Prince Of Persia czy też złote Orby uzupełniające wskaźnik "berserker" (Rage of the Titans).

pokojem zaczynam myśleć o tym, co będzie dalej. Na szczęście nie muszę się nad tym długo zastanawiać, bo nawet po pokonaniu Kolosa z Rodos gra nie zwalnia tempa ani na chwilę i od razu stawia przede mną kolejne wyzwania: pierwsze spotkanie z Zeusem, po-

JEDNI WALCZĄ Z DEMONAMI, DRUDZY Z KOSMITAMI, A JESZCZE INNI Z NADPRZYRODZONYMI MOCAMI. ALE JAK WIELU HEROSÓW ODWAŻA SIĘ STAWIĆ CZOŁA BOGOM?

w trakcie niesamowicie efektownego pojedynku odcina behemotowi dłoń. Jednak nawet ten fantastyczny pojedynek, to jeszcze nie koniec. Po kilku dziesiątkach zmasakrowanych sługusów Olimpu znowu stajemy oko w oko z Kolosem i po długiej wymianie bolesnych „uprzejmości”, lądujemy w jego trzewiach, gdzie zaczynamy unicestwiać boską marionetkę od środka. Akcja jest tak intensywna, że dosłownie nie ma chwili na zaczerpnięcie głębszego oddechu, a palce na padzie pracują niczym w pojedynku z finałowym bossem w jakiejś innej, na dodatek bardzo dobrej grze! Kiedy znowu dociera do mnie, że to dopiero początek GOW II, z pewnym nie-

tem gryfy, tytani, Tyfon, Ikar, Siostry Przeznaczenia... Na Gromy Olimpu, chociaż trudno to sobie wyobrazić, tutaj dzieje się znacznie więcej i jeszcze bardziej intensywnie niż w pierwszej części, a to wydawało się przecież prawie niemożliwe. Uwierzyć, że autorzy przeszli samych siebie i tak wzbogacili rozgrywkę, że GOW II pod względem grywalnościowym bez problemu przebija pierwowzór. Nie mam tutaj oczywiście na myśli żadnych rewolucyjnych zmian, gdyż sama mechanika i system zabawy został jedynie nieco usprawniony, ale ilość atrakcji i wyzwań czekających na Kratosa zmagającego się ze swym przeznaczeniem.

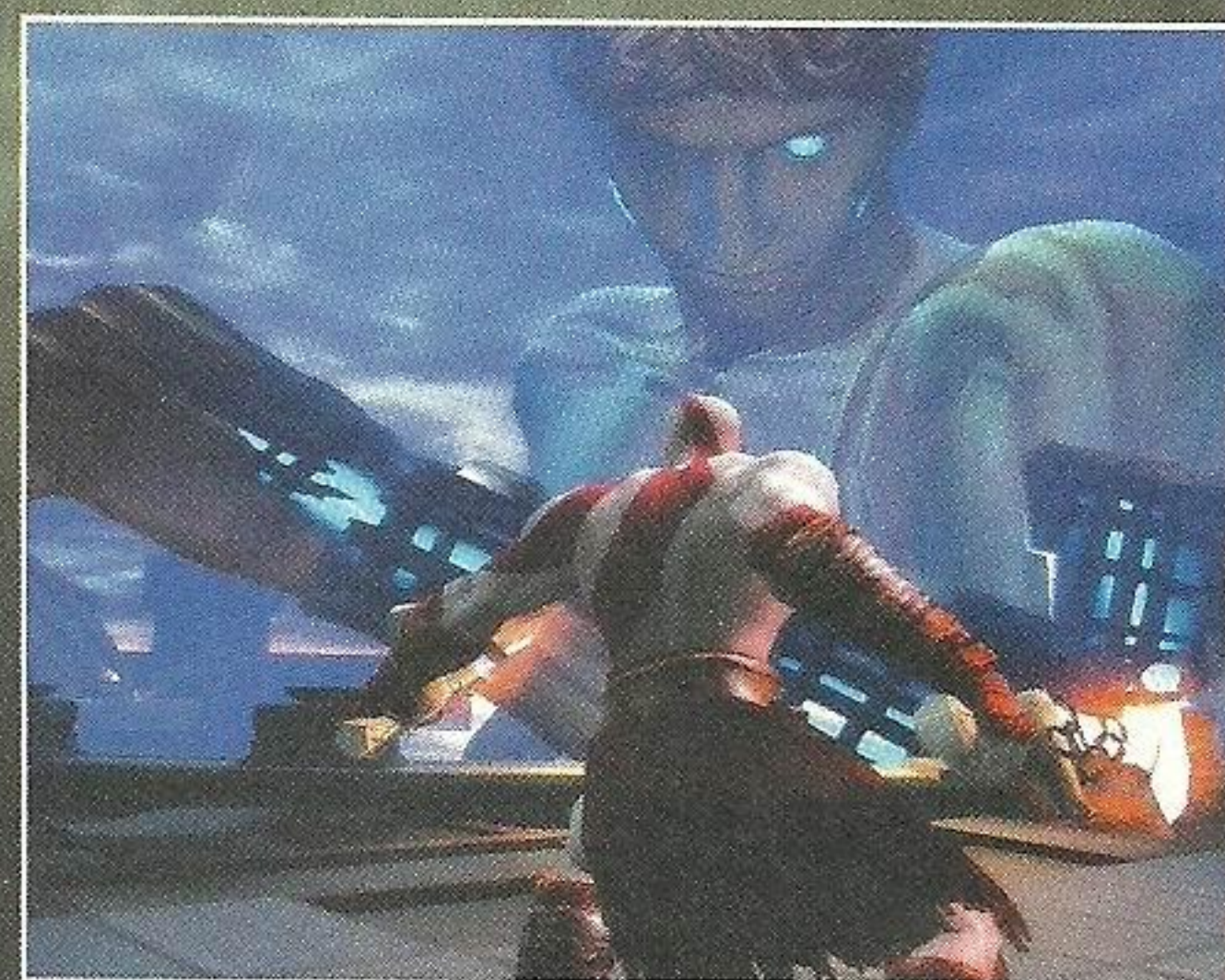


A CO NA TO PARANDOWSKI?

Świat God Of War to świat prawdziwych greckich mitów pomieszany z fantastycznymi wizjami scenarzysty. Taka mieszanka to wręcz idealny materiał na grę akcji, ale uczniom gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych nie radzę na niej budować swojej wiedzy o wierzeniach antyku. I tak w grze natkniemy się na przykład na Kolosa z Rodos, który według legend (a ponieważ także historyków) był ogromnym posągiem powalonym nie przez Kratosa, a potężne trzęsienie ziemi. Dalej mamy Prometeusza – dobroczyńcę ludzkości, który za nieposłuszeństwo w stosunku do bogów został skazany na wieczne męczarnie. Według GOW II jego cierpienia ukroił Kratos wrzucając tytana do ognia, natomiast mitologia mówi, że to Herakles położył kres jego niedoli... zabijając orla, który codziennie wyjadał Prometeuszowi wątrobę, a nie jego samego, hehe. Podobnie ma się sprawa z Ikarą, którego wcale nie ciepło promieni słonecznych sprowadziło na ziemię, a siła mięśni Kratosa. Powiedzmy też szczerze, że relacje Kratosa z Gaią, Zeusem i Kronosem też są mocno naciągane...



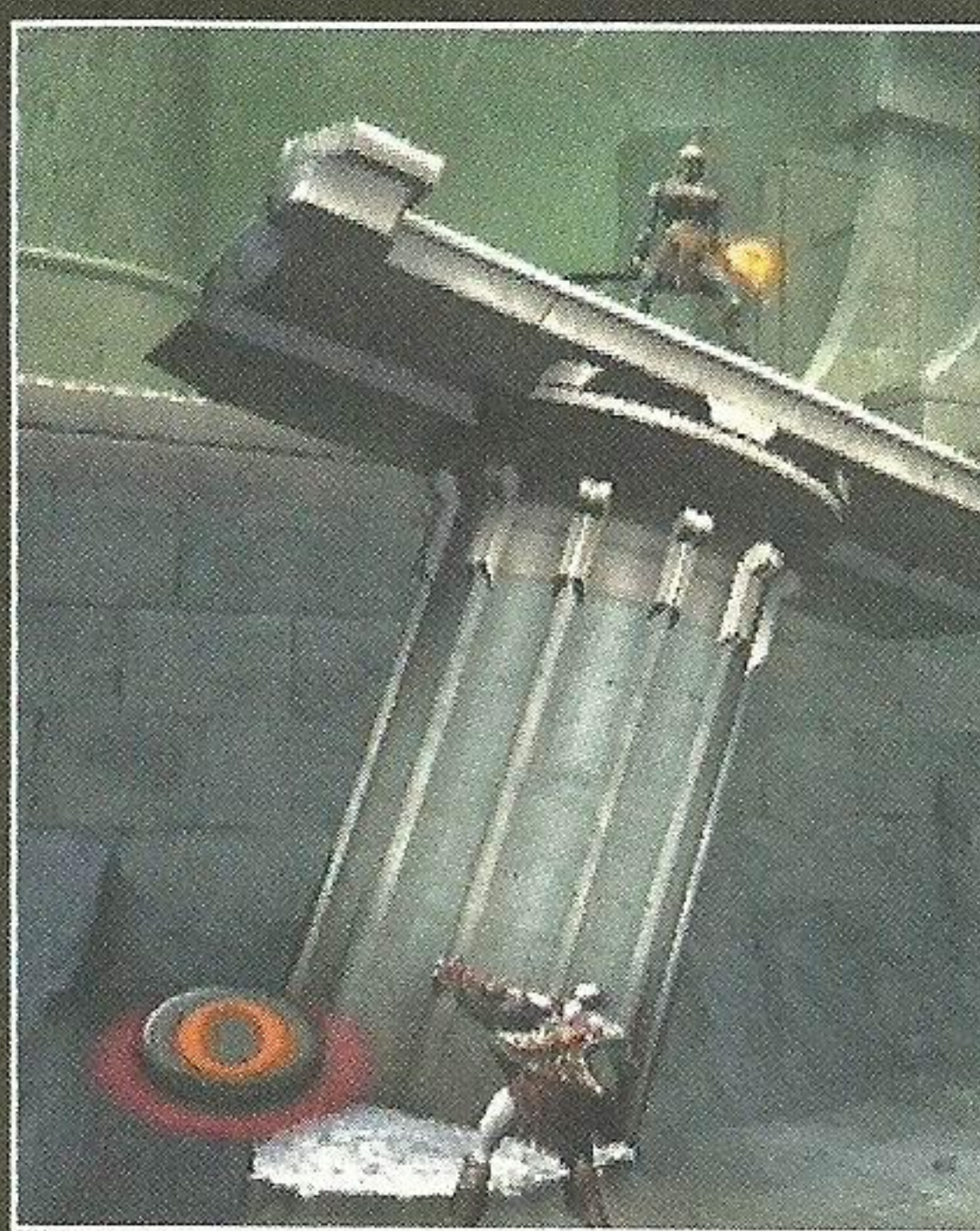
■ Kratos na swojej krwawej drodze spotka wielu antycznych herosów. Temu też się dostanie...



PEGASUS

Chociaż bogowie opuścili Kratosa, zyskał on nowych sprzymierzeńców – Tytanów, którzy u zarania dziejów przegrali wielką wojnę z Olimpem. Gaia, matka Tytanów, ofiarowała Spartanowi Pegaza, który miał go zanieść do jego celu, czyli Sióstr Przeznaczenia. I tutaj pojawiają się nowe dla God Of War sekcje latane, które wypadły całkiem nieźle. W tych podniebnych etapach wrogami Kratosa są zazwyczaj gryfy i ich jeźdźcy. Nasz bohater może uderzać mieczami na boki, albo pikować gwałtownie do przodu, tudzież „strącać ować” na skosy. Czasami takie uniki bardzo się przydadzą, szczególnie kiedy w kierunku naszego skrzydlatego rumaka nadlatuje seria miotanych przez wrogów pocisków. Warto też wspomnieć, że Kratos może wykańczać dogorywające gryfy w bardzo efektowny sposób. Spartanin skacze na taką osłabioną ofiarę, szybko rozprawia się z ewentualnym „dżokejem”, a następnie sprawnym ruchem odcina hybrydzie skrzydło, po czym ciska bezwładne ciało ku ziemi. Sekcje latane nie są może jakoś szczególnie rewelacyjne, jeśli chodzi o miódność, ale bardzo udanie urozmaicają rozgrywkę, no i do tego wyglądają naprawdę pięknie.

W pierwszej części, mimo i tak ostrej wyżywki, sporo było sekcji, w których nic się nie działo, a które służyły jedynie budowaniu klimatu. Tutaj jest zupełnie inaczej. Owszem, takie atmosferyczne miejscówki nadal istnieją, ale jest ich wręcz więcej niż za pierwszym razem, ale aby zaczęły spełniać swą „klimatyczną” funkcję, trzeba je najpierw oczyścić z mięsa armatniego. A jak zapewne się domyślacie – to nigdy nie jest nudne. Kratos, chociaż teraz jest zwykłym człowiekiem, nie stracił prawie nic ze swego pierwotnego arsenału. Co więcej, zyskał wiele nowych ciosów, które albo zastąpiły niektóre z dawnych technik, albo też posłużyły do wzbogacenia dotychczasowego re-



■ Umiejętność szybkiego nawalania w przyciski też się przyda. Podobnie, jak w jedyne.

pertuaru śmiertelnych zagrożeń naszego herosa. System walki nadal sprawdza się idealnie – ciosy wyprowadza się z dużą łatwością, łączenie poszczególnych ataków w wieloudzierzeniowe combosy nie jest przesadnie trudne, a nowe dodatki w postaci niezwykle potężnych counterów (szczególnie, kiedy zdobędziecie już Złote Runo) tylko dodają pikanterii kolejnym pojedynkom. Oprócz podstawowych ataków przypisanych dwóm ostrzom na łańcuchach, które są standardową bronią Kratosa, były wybraniec bogów potrafi się też posługiwać zdobytym orężem, takim jak chociażby Ostrze Olimpu, magiczny łuk jednego z tytanów, potężny młot czy też Włócznia Przeznaczenia znana też poniekąd z innej gry o bohaterskich Spartanach, czyli Spartan: Total Warrior. Wraz z nowym orężem i nowymi technikami znalazło się miejsce na jeszcze więcej krwi i brutalnych ciosów kończących życie wszystkich tych nędznych kreatur stających na drodze Kratosa. Osobiście nie przepadam za bezsensowną przemocą, ale to, co zaserwowano nam w God Of War II, to nie jest zwykła przemoc, lecz

– sztuka przemocy. Mam nadzieję, że takie stwierdzenia nie świadczą o moim obłąkaniu, ale nie sposób nie popaść w zachwyt na widok Kratosa, który rozpruwa brzuch dzikowi, katuje upiornego rycerza jego własną kończyną, wyrwa oko przerosniętemu cyklopowi, odrywa łeb Cerberowi, czy też obcina gryfowi skrzydło ciskając następnie broczące krwią truchło mitycznej hybrydy w przestworza. Choć może to zabrzmieć niczym antylogia – zaprawdę powiadam Wam – śmierć może być piękna! Ale tylko, jeśli jej przyczyną zgonu jest Kratos.

→ PIĘKNO ANTYKU

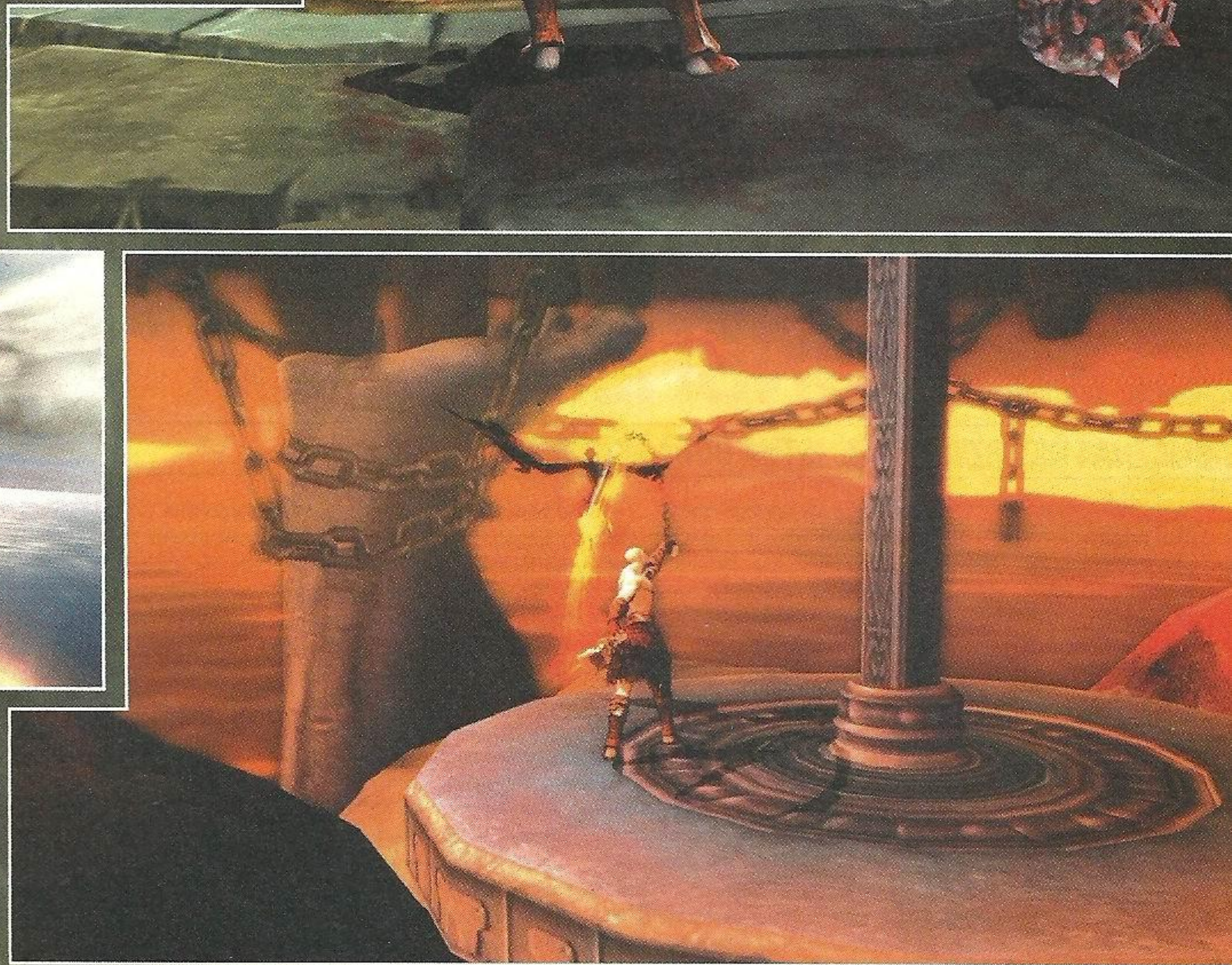
Nic jednak dziwnego, że w GOW II nawet śmierć jest piękna, skoro cała gra to istne apogeum możliwości PS2. Patrząc na tę grę naprawdę zaczynam się zastanawiać, po co niektórzy czekają na premierę PS3, skoro nowa generacja jest właśnie teraz i to na PS2! Ani trochę nie przesadzę, kie-



■ Uskrzydłony Kratos? Czemu nie. W końcu trzeba sobie jakoś radzić podczas nieobecności Pegaza. Osoby, które czytały recenzję albo są za pan brat z mitologią doskonale wiedzą, z kim musiał spotkać się nasz heros, aby zdobyć coś takiego.



■ Choć Kratos stracił swoje boskie moce, to absolutnie nie zapomniał, na czym polegały jego obowiązki jako boga wojny. Potęga Ducha Sparty rośnie z minuty na minutę, do czego przyczyniają się Orby zwiększające moc oręża.



dy napiszę, że animacja postaci w tej grze jest po prostu boska. Szczególnie widać to w walkach z większymi wrogami, kiedy to Kratos śmiga po ich gargantuicznych cieleśkach i zadaje kolejne ciosy w rytm wstukiwanych przez nas komend wyświetlanych na ekranie (tak, nadal większość walk z bossami odbywa się na zasadzie zręcznościowych minigierek – i bardzo dobrze!).

Nie dość, że pełne morderczej gracji ruchy Spartanina odwzorowano z niesamowitą pieczołowitością, to reakcje jego rywali wyglądają tak dobrze, jak to tylko możliwe. Doskonała mimika, ruchy mięśni, naturalność gestów obronnych i rewelacyjnie oddana opieszałość wrogów o ogromnej masie. Tak, to właśnie jest jeden z aspektów perfekcjonizmu, o którym wcześniej wspominałem.

Ale to i tak nic w porównaniu ze sceneriami, w ja-

cudowny krajobraz ciągnący się przez setki mil, na horyzoncie którego dostrzec możesz wyraźnie miejsce, gdzie zapewne już za kilkanaście minut rzucią Cię wyroki Sióstr Przeznaczenia. Do tego należy wspomnieć o przepięknych efektach graficznych towarzyszących niektórym planszom, a których próżno szukać w innych grach na PS2 i nie tylko. Mam tu na myśli chociażby wspaniale oddaną zamięć śnieżną, powalające efekty kurzu w smugach światła wpadającego do pomieszczeń przez okna lub szczeliny w murach, czy też świetnie oddane wrażenie prędkości w przestworzach i kłęby

nigdy się nie pojawić. Dlatego nie mam żadnych skrupułów przed wystawieniem GOW II dziesiątki, na którą moim zdaniem całkowicie zasłużył. Już dawno nie bawiłem się tak dobrze przy żadnym innym tytule na PS2 i już dawno nie widziałem tak miazdzącej oprawy audio – wizualnej. To samo tyczy się fabuły, która, jak na zręcznościową grę akcji, mocno odstaje od utartych schematów i potrafi zaskoczyć nawet najbardziej przenikliwych analityków.

Z wad, jakie mógłbym wytknąć tej skądinąd doskonałej pozycji znajdują tylko poziom niektórych zagadek

JUŻ DAWNO NIE BAWIŁEM SIĘ TAK DOBRZE PRZY ŻADNYM INNYM TYTULE NA PS2 I JUŻ DAWNO NIE WIDZIAŁEM TAK MIAŁDZĄCEJ OPRAWY AUDIO – WIZUALNEJ

kich Kratos będzie wymierzał swoją sprawiedliwość sprzymierzeńcom Olimpu. Już w pierwszej części widoki towarzyszące przygodom Kratosa zapierały dech w piersi, jednak to, co ujrzały moje oczy w GOW II, przechodzi wszelkie pojęcie. Jeśli akurat nie podziwiasz pięknych komnat opływających w bogate zdobienia, to zapewne masz przed oczami

chmur zasługujące na Oscara. Nad warstwą dźwiękową nie ma co się rozwodzić, bo coś takiego trzeba po prostu usłyszeć. Chóralna ścieżka dźwiękowa przyprawiona genialną muzyką dopełnia tylko obrazu gry ze wszech miar doskonałej, której perfekcyjnego wizerunku nie są w stanie popsuć nawet czasami nie do końca dopracowane zagadki, czy też okazjonalne (i naprawdę minimalne) zwolnienia animacji.

→! BÓG TAK CHCIAŁ

Takie gry nie trafiają się często. A kiedy już się pojawiają, czasami są niedoceniane przez osoby, które najwyższą notę skrzętnie pielęgnują, trzymając ją dla jakiegoś absolutnie rewolucyjnego tytułu, który właściwie może

logicznych, które... nie zawsze wydają się do końca logiczne i brak jakichś znaczących zmian w mechanizmie zabawy (bo za taką zmianę nie uważam wykorzystania łańcuchów Kratosa jako „lasso”). Z drugiej strony to wcale nie są wady ujmujące tej grze splendoru, a jedynie drobne usterki, które uwypuklają całą masę zalet God Of War II.

Zresztą, co tu dużo mówić... Mam już dość czekania na Godota, kiedy przede mną stoi God... God Of War II – najlepsza gra akcji, jaka kiedykolwiek pojawiła się na PS2.... ■■

OCENA 10/10

KRATOS ZMIAŁDZIŁ KONKURENCJĘ

BONUS

God of War II to genialna gra sama w sobie, ale autorzy nie mogli oprzeć się pokusie dołączenia do niej wielu dodatków. Oprócz specjalnych siedmiu wyzwań, jakie możecie odblokować po przejściu gry, możecie się także zianteresować drugą płytą, którą znajdziecie w pudełku z grą. Krążek ten wypełniony będzie po brzegi materiałami bonusowymi, takimi jak chociażby artworki, prace koncepcyjne grafików, czy też mnóstwo wywiadów z twórcami całego projektu. Jak więc widać Santa Monica zadbała o to, żeby nabywcy ich najnowszej gry nie narzekali na brak atrakcji. Aha, dodatkową ciekawostką niech będzie to, że gracze, którzy odpalą GOW II na HDTV będą mogli cieszyć się rozdzielką 480p, a tym samym podwyższoną jakością tekstur i znacznie lepszym obrazem.

RZUĆ WYZWANIE IMPERIUM. WYZWÓL NARÓD.
ZMIENĆ ŚWIAT.

„FINAL FANTASY TO WRĘCZ DZIEŁO SZTUKI
W DZIEDZINIE RPG, KTÓRE ZASŁUŻYŁO SOBIE
NA ODREBNE SKRZYDŁO
W MUZEUM NARODOWYM!”

OCENA: 10/10

OFICJALNY POLSKI MAGAZYN PLAYSTATION®2

FINAL FANTASY XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

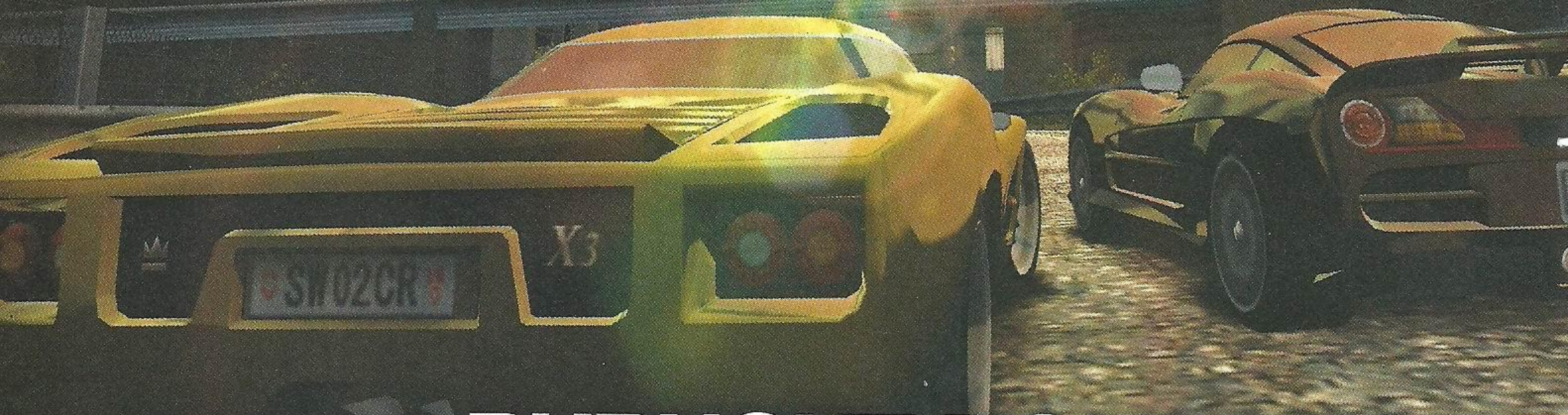
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER DESIGN: AKIHIKO YOSHIDA.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD.
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



PlayStation®2

SQUARE ENIX®





BURNOUT DOMINATOR



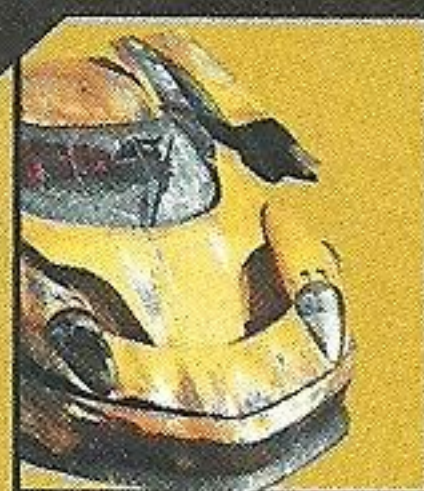
■ World Tour podzielony jest na siedem klas samochodów. W każdej z nich musimy po kolei zdobywać medale w poszczególnych zawodach, najlepiej złote, bo dopiero one dają nam dostęp do najtrudniejszych challenge'y.



■ Z samochodami sprawa jest nieco dziwna – w menu wyboru nie można obejrzeć ich parametrów, nie wiadomo który ma większą prędkość maksymalną, a który największe, na ten przykład, przyspieszenie. Szkoda.



■ Czasami podczas zawodów dostajemy do wykonania zadanie bonusowe – oprócz (na przykład) zdobycia iluś tam punktów, trzeba też przedriftować podany dystans lub podczas wyścigu założyć takedown wyznaczonej furzy. Oczywiście dostajemy za to nagrody.



txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 2

- Wydawca: EA
- Producent: EA UK
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA: 
DŹWIĘK: 
MIÓD: 

DOBRE: Znowu można i trzeba dobrze jeździć!
ZŁE: Brak Crashy nieco smuci, czas tracony na save'owanie
BRZYDKIE: Ograniczające widoczność sztuczki programistów.

GULASH: Niewiele mam do dodania po obszernym tekście z poprzedniego miesiąca. Świetne, prześliczne i emocjonujące wyścigi. Tylko crashy mi brakuje jak nie wiem co...

XBOX 360 I PLAYSTATION 3 TO ZA MAŁO...

Za mało dla wydawców, żeby zarabiać na produkcji gier wyłącznie na platformy nowej generacji. W ostatnim miesiącu pojawiło się sporo zapowiedzi gier na wysłużoną PlayStation 2 od największych firm na rynku w postaci kilku głośnych tytułów. Stąd też wniosek, że za szybko skreślił się PS2 porażeni (modne słowo) mocą next-genów. Tak, nadal next-genów, bo current-gen, które miało się stać past-gen, jak widać cały czas trzyma się mocno. Co nas cieszy, bo oznacza więcej dobrych gier – takich, jak Burnout Dominator, czy nadchodząca konwersja z PSP – GTA: Vice City Stories, a także Test Drive Unlimited i God of War II oraz zapowiedziane niedawno – Mercenaries 2: World in Flames, Manhunt 2 i Spider-Man 3. Wprawdzie niemal wszystkie te gry ukazały się lub się dopiero ukazały także na nowych konsolach, ale sianko dla swych twórców mają wygenerować na PlayStation 2. Co 120 milionów użytkowników to nie – optymistycznie licząc – piętnaście do spółki na wszystkich trzech next-genach.

→ I KUNTA KINTE

Czyli powrót do Korzeni – seria narodziła się na PS2 w zamierzonych czasach, gdy studio Criterion dążyło do celu własną ścieżką i moim zdaniem właśnie wtedy wyszły dwie najlepsze dotychczas części Burnouta – pierwsza i druga. Trzecia, już powstała pod egidą EA, była przekolorowana i przekombinowana, a czwarta – nieco zbyt „brudna” i na dłuższą metę wyprana z emocji przez dość niefortunny traffic checking. Jak widziecie skutecznie właśnie tak zwaną samokrytykę, bo zdecydowanie przeceniłem Burnout Revenge (ale od Takedowna się odczep, hehe – Gulash).

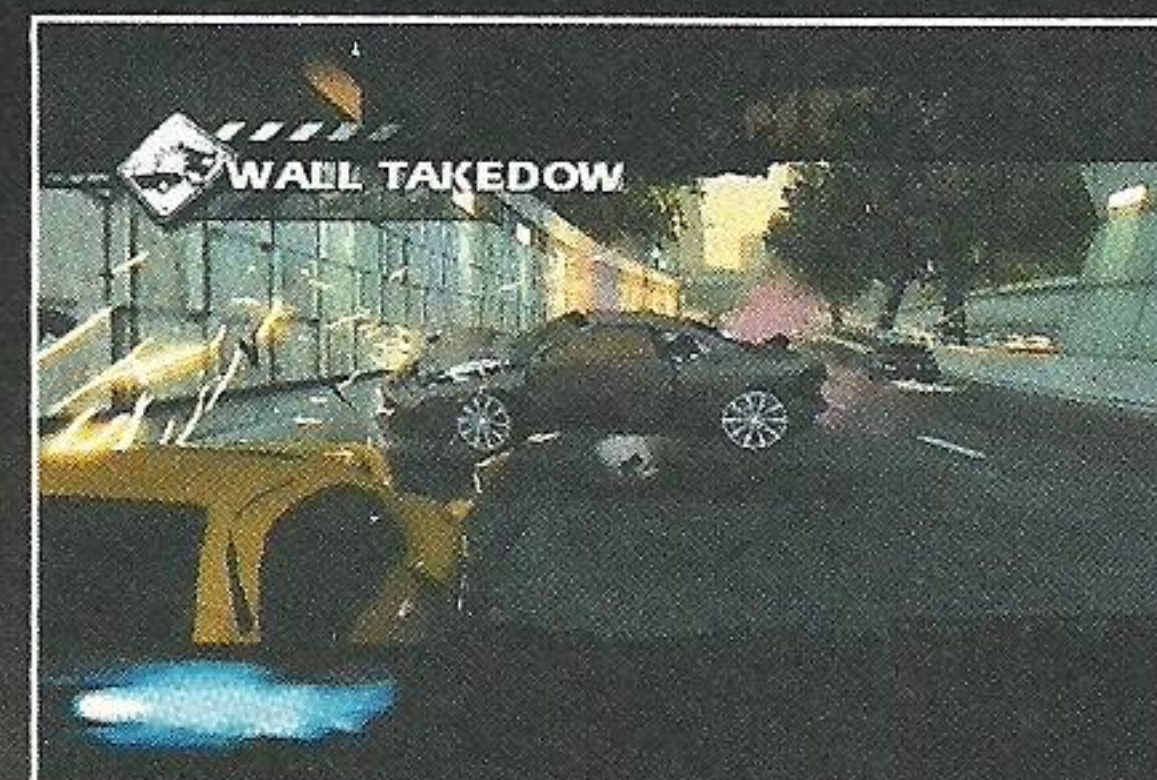
Nowego Burnouta na PS2 nie stworzyli mistrzowie z Criterion, zajęci Burnoutem na next-geny i, mamy wielką nadzieję, drugą częścią strzelaniny Black. Gra powstała w jednym z wielu wewnętrznych studiów developerskich, a konkretniej EA UK, dotychczas znanym głównie z kolejnych odsłon Harry'ego Pottera. Wybór EA UK jest nieprzypadkowy – Criterion to także poddani

królowej angielskiej, więc mogli pełnić rolę „tatusiów dochodzących”. Wywiązali się z tej roli całkiem nieźle, a zmiany, jakie zaszły w grze uważam w większości za trafione. Choć może się okazać, że gra nie będzie już tak przystępna, jak Burnout Revenge.

W Dominator naprawdę potrzebne są umiejętności i perfekcyjna znajomość tras, a jazda zdecydowanie nie jest tak bezstroska, jak w przypadku Revenge – trzeba mieć oczy szeroko otwarte i błyskawicznie reagować na wszelkie wydarzenia na trasie. Ale nawet refleks Szmala nie uchroni nas przed frustracją, gdy po raz kolejny nasz burnout chain podczas trybu Maniac zostanie brutalnie przerwany przez kolizję z niemal niewidocznym na pierwszy rzut oka samochodem. W zeszłym miesiącu w zapowiedzi BD Gulash pisał, że jedną ze „sztuczek” twórców Burnouta jest specyficzne umieszczenie kamery, które sprawia, że mamy nieco ograniczoną widoczność. Podczas grania zauważyłem inne – przede wszystkim oszukiwanie naszego oka poprzez zmianę natężenia oświetlenia: co chwilę wjeżdżamy ze słońca w cień i na odwrót, a w cieniu często kryją się samochody w ciemnych kolorach, które trudno jest czasami dostrzec. Z kolei na słońcu w oczy świecą nam efektowne lens-flary, które czasami maskują światła nadjeżdżających z przeciwka aut, a gdy je wreszcie dostrzeżemy – jest już za późno na jakikolwiek manewr, który uchroniłby nas przed zderzeniem. A przecież w poprzednich częściach wypadki były tą przyjemną częścią zabawy, wyścigi były tak skonstruowane, że dzwony z rzadka przesądzały o wyniku rywalizacji – w Dominator optyka się nieco zmienia, szczególnie we wspomnianym trybie Maniac, w którym wypadków trzeba się wystrzegać jak ognia.

→ I MANIAKALNE WYZWANIE

Tryb Maniac polega na zbieraniu punktów za efektowną i niebezpieczną jazdą – przede wszystkim za jazdą pod prąd, poślizgi oraz near missy, czyli mijanki o włos z innymi samochodami. Tyle, że bez Burnoutów dużo się ich nie ueziera... I tu dochodzimy do wspomnianych już raz burnout chains. Jeżdżąc efektownie nabijamy pasek super turbo, gdy rozbłyśnie błękitnym ogniem, odpalamy go i nie puszczać nawet na moment musimy doprowadzić do jego „wypalenia”, czyli Burnoutu właściwego, oczywiście nadal jadąc efektownie – co pozwala nabijać kolejne Burnouty niemal w nieskończoność – razy 2, razy 3, razy 4, razy 5... i tak aż do piętnastu, co jest między innymi wymagane, by zaliczyć grę na sto





■ Odpalenie turbo po pojawieniu się tego napisu i wypalenie go do końca bez puszczenia przycisku powoduje Burnout, a następnie umożliwia wykonywanie Burnout Chains bez których nie da się zaliczyć żadnego poważniejszego challenge'a w grze.



procent. Cały czas rośnie pula zdobywanych punktów, bo każdy następny poziom Burnouta jest mnożnikiem zdobywanych punktów. Jest to fajna akcja, motywująca do maniakalnych ćwiczeń, ale również mocno frustrująca, gdy do nabicia jest ni mniej, ni więcej, a milion punktów w finałowym wyzwaniu Burnout Dominator!

Oczywiście burnout chains można, a nawet trzeba stosować podczas pozostałych trybów wyścigów w grze – czy to w jeździe na czas, czy w klasycznym road rage'u, w którym chodzi o masowe Takedowny kolejnych przeciwników. Jednak w każdym z trybów daje się odczuć, że gra jest inna, niż dwie poprzednie części gry, czuć ten powrót do korzeni, czuć, że gra wymaga od nas treningu i nauczania się tras na pamięć, choć i to może być czasami za mało, gdy nie będzie nam sprzyjało szczęście. Szczególnie w Maniac oraz normalnych wyścigach ułożonych w Grand Prix (seria trzech wyścigów punktowanych według zajętych

No dobra, mechanikę już jako tako przybliżyłem, czas na słów kilka o tym, jak się z mojej perspektywy sprawuje Burnout Dominator... Cóż, złoty środek z czasów trudnej, ale świetnej „dwójki” był naprawdę blisko. Gra jest potwornie szybka, momentami nawet za szybka, szczególnie po odpaleniu kolejnych Burnoutów – często zamiast jechać zaczynałem szorować po bandach na poboczu, co nie wyglądało jakoś super fajnie (ale przynajmniej pozwalało uniknąć zderzeń, heh), dopiero perfekcyjne wyuczenie się tras oraz momentów wchodzenia w zakręty nieco zmniejszyło częstotliwość obcierania ogrodzeń, ale ze względu, że trasy są naprawdę trudne (choć nie ma ich specjalnie wielu – 12 plus ich odwrócone wersje) i bardzo kręte, a przeciwnicy wymagający, Burnout Dominator jest zwyczajnie trudną grą. Zabawy jest w nim na długie godziny – samo zaliczenie pierwszej z siedmiu klas samochodów na złoto zajmuje około dwóch godzin,



sowować jakoś bardzo daleko, ale to nie przeszkadza (a nawet momentami pomaga) w czerpaniu radości z gry. Za to nie pomaga muzyka – jest dość nijaka, za mało agresywna, zbyt melodyjna, dobrze, że pozostałe dźwięki są świetne – silniki ryczą, opony piszczą, a blachy gną się z hukiem.

Gra jest naprawdę świetna, nie będzie już chyba lepszych zręcznościowych wyścigów na PS2, a ta część pod względem mechanizmów i trudności jest zdecydowanie najlepsza od czasów Burnout 2. Nie ma jednak róży bez kolców – wyleciały Crashe, które powinny znajdować się w każdej części, ale na zasadach znanych z „dwójki” – jako oddzielny tryb do odkrycia, pozwalający na chwilę oderwania się od ścigania. Wplecenie go do „programu obowiązkowego” poprzednich dwóch Burnoutów nie wyszło chyba na dobre, podobnie jak uszczęśliwianie na siłę w Takedown i Revenge – jak nie jakieś kolorowe ikonki do zebrania, to Crahsbreakery, co zabiło nieco czystą prostotę tego trybu. Mam nadzieję, że przy okazji Burnout 5 zmierzającego na PS3 i X360 Criterion oszlifują ideę Burnouta z pseudorozrywkowych naleciałości i przywrócą jej miodną prostotę. Poniekąd udało się to już w Dominatorze, ale brak Craszy i trybów online (multi tylko na podzielonym ekranie) każe mi obniżyć ocenę. ■■

OCENA 8.8/10

BURNOUT DOMINATOR PUT HIM INTO ELEVATOR

Burn me OUT!

Na ścieżce dźwiękowej Dominatora dominuje (hehe) amerykański rock. Jest nawet paru znanych wykonawców. Oto kawałki:

iForward, Russia! - Nine
Alice in Chains - Would?
Army of Anyone - It
Doesn't Seem to Matter
Army of Me - Going
Through Changes
B'z - Friction
Brand New - The Archers
Bows Have Broken
Bromheads Jacket - Fight
Music for the Fight
Dead Identities - Long
Way Out
Earl Greyhound - S.O.S
Filter - Hey Man, Nice Shot
(Big Mac Mix)
Hot Hot Heat - Give Up?
Jane's Addiction - Stop!
Killswitch Engage - My
Curse
LCD Soundsystem - Us
Vs Them
Lifetime - Haircuts and
T-Shirts
Make Good Your Escape
- Beautiful Ruin
Maxeen - Block Out The
World
N.E.R.D - RockStar (Jason
Nevins Remix)
Saosin - Collapse
Senses Fail - Calling
All Cars
Shadows Fall - Burning
the Lives
Shiny Toy Guns - Le Disko
SkyBombers - It Goes Off
Sugarcult - Dead Living
The Confession - Through
These Eyes
The Fratellis - Chelsea
Dagger
The Have - One Step
Ahead
The Photo Atlas - Red
Orange Yellow
The Styles - Glitter Hits
The Sword - Freya

GRA JEST ŚWIETNA, NIE BĘDZIE JUŻ CHYBA LEPSZYCH ZRĘCNOŚCIOWYCH WYŚCIGÓW NA PS2, A TA CZĘŚĆ POD WZGLĘDEM MECHANIZMÓW JEST ZDECYDOWANIE NAJLEPSZA OD CZASÓW BURNOUT 2

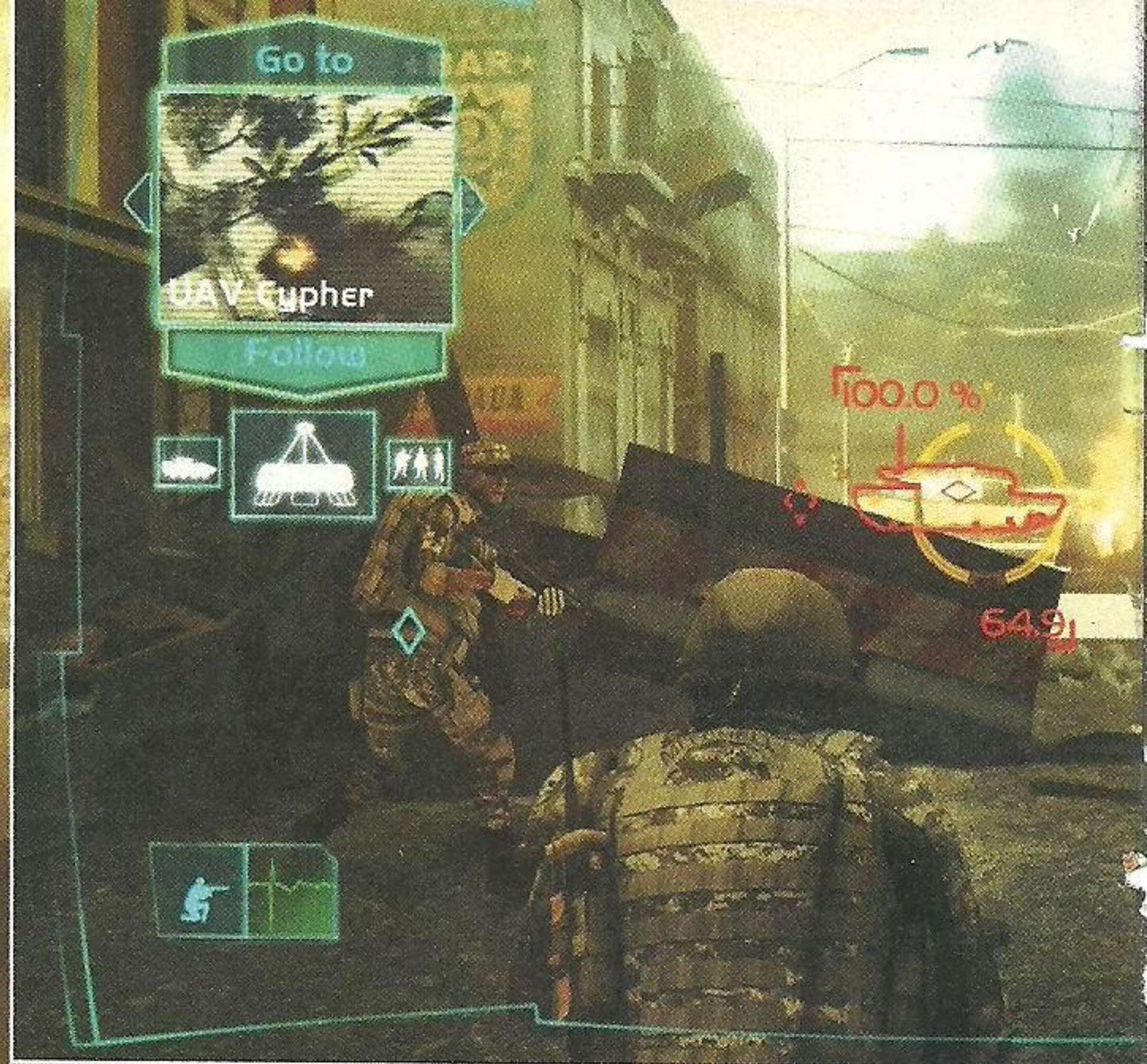
miejsc), gdzie przeciwnicy jeżdżą bardzo dobrze, a miejsce ostatnie od pierwszego dzieli jeden mały błąd pod koniec wyścigu.

Kolejną fajną nowością są Crashbreakery dostępne w Race i Road Rage, a nie tylko w wybranych wyścigach (jak w Takedown i Revenge) – szczególnie przydatne są w Road Rage'ach, gdzie natychmiast po zebraniu Takedowna możemy się wybuchowo zemścić wciskając i przytrzymując R2, czasami przy okazji zaliczając dwa, a nawet trzy Takedowny, co znacznie ułatwia zaliczenie najtrudniejszych Road Rage'ów. W wyścigach na normalnych zasadach Crashbreakery też się przydają, bo udane „wybuchnięcie” przeciwnika nabija nam od razu cały pasek turbo. Na tej samej zresztą zasadzie, co Aftertouch Takedown.

a każda następna podnosi poprzeczkę trudności, bo nie dość, że samochody są szybsze, to dodatkowo wymagania w wyścigach Maniac, Near Miss Challenge, czy Grand Prix są naprawdę wysokie.

→I WYCISKANIE POTÓW

Dominator wyciska z gracza siódme poty, tak samo, jak jego twórcy wycisnęli z PS2 pod względem grafiki, wszystko co się dało. To bez wątpienia nadal jedna z najładniejszych gier na konsolach w ogóle. Nawet pomimo niskiej rozdzielczości, nadal prezentuje się świetnie pod względem technicznym. Jest szybko, efektownie i płynnie – sześćdziesiąt klatek na sekundę jak obszył. Owszem, jest tu sporo sztuczek graficznych, które sprawiają, że samochody nie muszą się dory-



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2



txt: BANAN

XBOX 360

Wydawca: Ubisoft
Producent: Ubisoft
Liczba graczy: 1-6

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■

DOBRE: Walka w drużynie, sprawnie poprowadzone misje, dobrze wyważony realizm pola walki, multiplayer.
ZŁE: Brak prawdziwych zmian pozwalających potraktować grę jako coś więcej niż dodatek. Choć niezły dodatek.
BRZYDKIE: Wszystkie powyższe cuda w noktowizorze. Realistycznym, ale sprowadzającym całą grę do poziomu Quake'a bez zbędnych profesorów tej gry detali, jak tekstury czy rozbuchane 640x480.

PAMIĘTAJCIE: NIE WOLNO TRACIĆ DUCHA. SZCZEGÓLNIE TUTAJ.

Gra która wszystkim next-genowym tytułom wskazała jak należy zachowywać się w czasie strzelaniny (kucać za osłoną) powraca. I dla jednych na szczęście, a dla innych – niestety – nie wygląda na to, by uważała, że musi wprowadzać kolejne rewolucyjne zmiany.

→ I DZIEŃ PO WCZORAJ

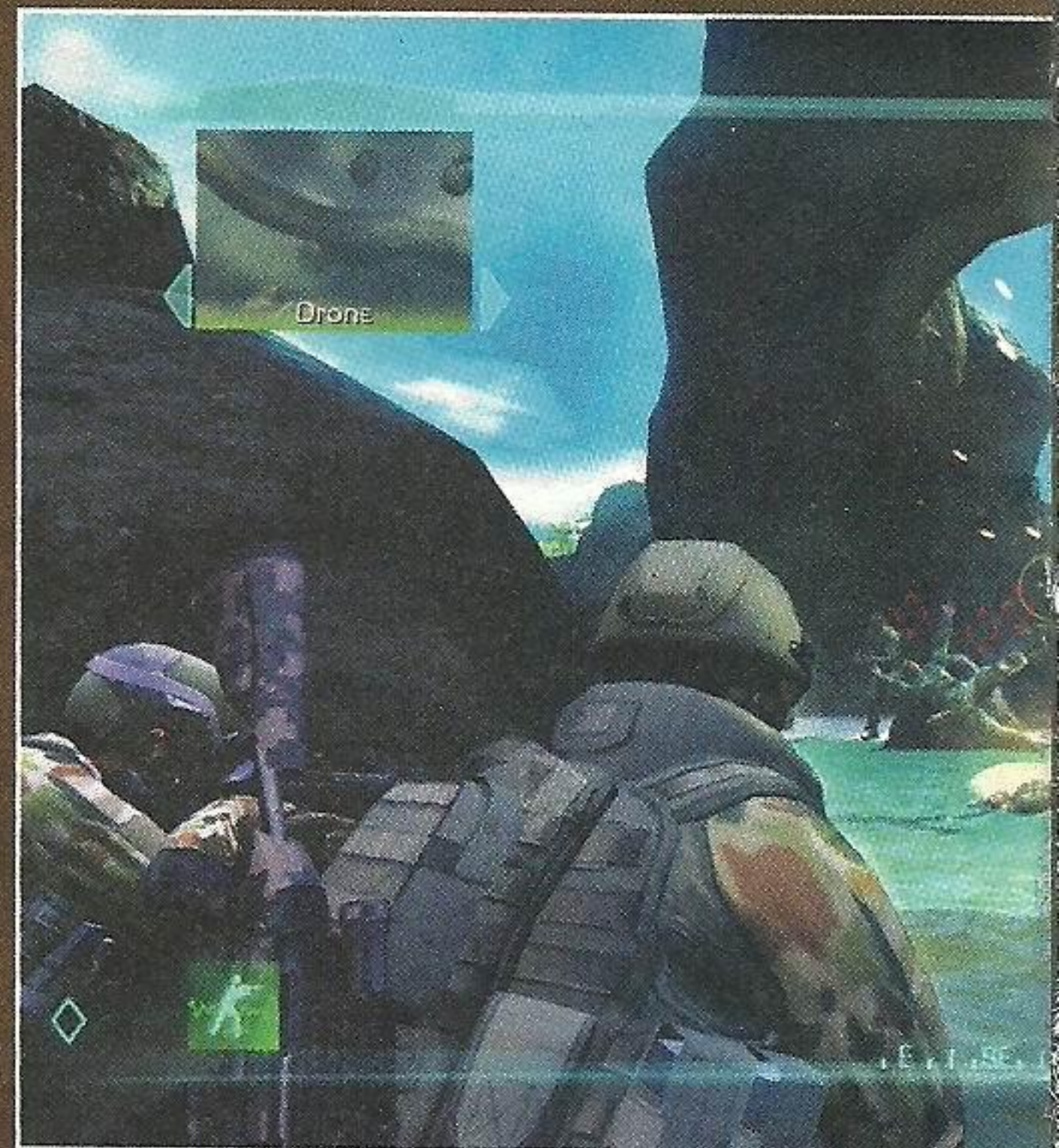
Kapitan Scott ma dobry dzień. Co prawda poziom wypełnienia go atrakcjami nie sięgnął jeszcze poziomu Jacka Bauera, ale już i tak jest konkretnie. Dzień po wydarzeniach z ostatniej gry okazuje się, że w państwie Meksyk wciąż źle się dzieje. Co więcej, w ślad za przyjaciółmi z krainy papryczek jalapeno i tequili ruszyć chcą pozostałe kraje Ameryki Łacińskiej. W sprawę wciągane zostają główne nuklearne oraz rakiety zdolne je przenosić i nagle okazuje się, że Mitchell musi wracać na meksykańską ziemię. Gdzie, turlając się z lewa na prawo, strzelając z karabinów wytykanych zza ścian i komenderując masą jeżdżącego, lewitującego i fruującego sprzętu musi pozbyć się każdego przeciwnika stojącego mu na drodze do zleczonych przez dowództwo celów.

Najlepsza fpp'owa wojenna symulacja taktyczna nie brzmi jak łatwy do sprzedania temat dla działu marketingu Ubi. Mimo to najnowsze i – konsolowo – jedyne udane wcielenie serii Ghost Recon stanowi równą, ale na pierwszy rzut oka wyłącznie aktualizację tematu, który poznaliśmy rok temu. Realistycznie odwzorowane broń, pomysłowe wykorzystanie komunikacji na polu walki, niegłupie zachowanie sterowanych przez konsolę

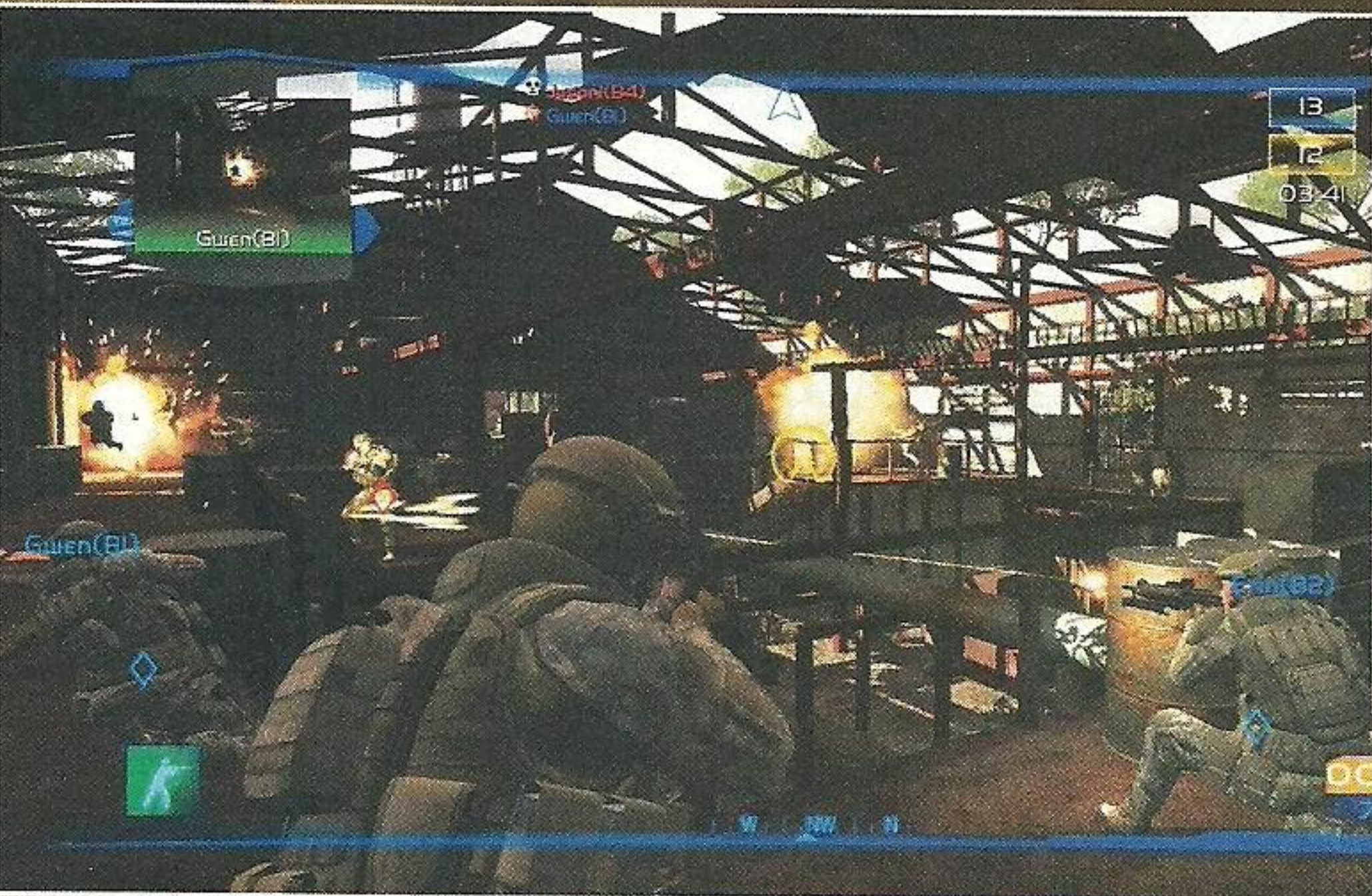
towarzyszy, dynamiczna kampania i zaskakujące zwroty akcji... Wszystkie elementy, których można było spodziewać się po grze, na której Ubisoft odcisnął nazwisko Clancy'ego, są na miejscu i są wykonane porządnie. Nawet fabuła jest fajna – od czasu września 2001 nikt nie szukał nowego konfliktu zbrojnego, w który mogło zaangażować się USA tak blisko Ameryki. Oczywiście ci źli to meksykańscy rebelianci walczący z lojalistyczną armią, która zostaje nieoficjalnie wsparta – przynajmniej początkowo – przez elitarną jednostkę Duchów, specjalistów od potajemnego działania na terenie wroga, a nie potrząsania łańcuchem na schodach opuszczonych zamków.

→ I KIEDY DZWONI ZNAJOMY

Misja treningowa zdradza, że wielu niespodzianek nie będzie. Poza obsługą Cross Comu – urządzenia pozwalającego podglądać na HUD-zie naszego żołnierza z perspektywy każdej jednostki wspierającej (czołgu, helikoptera, zwiadowczego Cyphera czy kamer na hełmach reszty ekipy), służącym także do streamowania przekazów z dowództwa bezpośrednio do wizjera. Tak, do wizjera, bo nasz żołnierz niedalekiej przyszłości ma HUD, na którym zaznaczane są różne istotne informacje. Cross Com sprawdza się w akcji wysłannictwa, jednocześnie interaktywizując fabularne wstawki. W AW w pewnym momencie, na HUD-zie w górnym rogu, wyskakuje małe okno, w którym wynurza się generał, pilot wspierającego helikoptera albo pojawia się materiał filmowy ilustrujący wydarzenia w państwie. Cross com był dobrze wymyślony już w jedynce i część druga wykorzystuje go w tym sa-



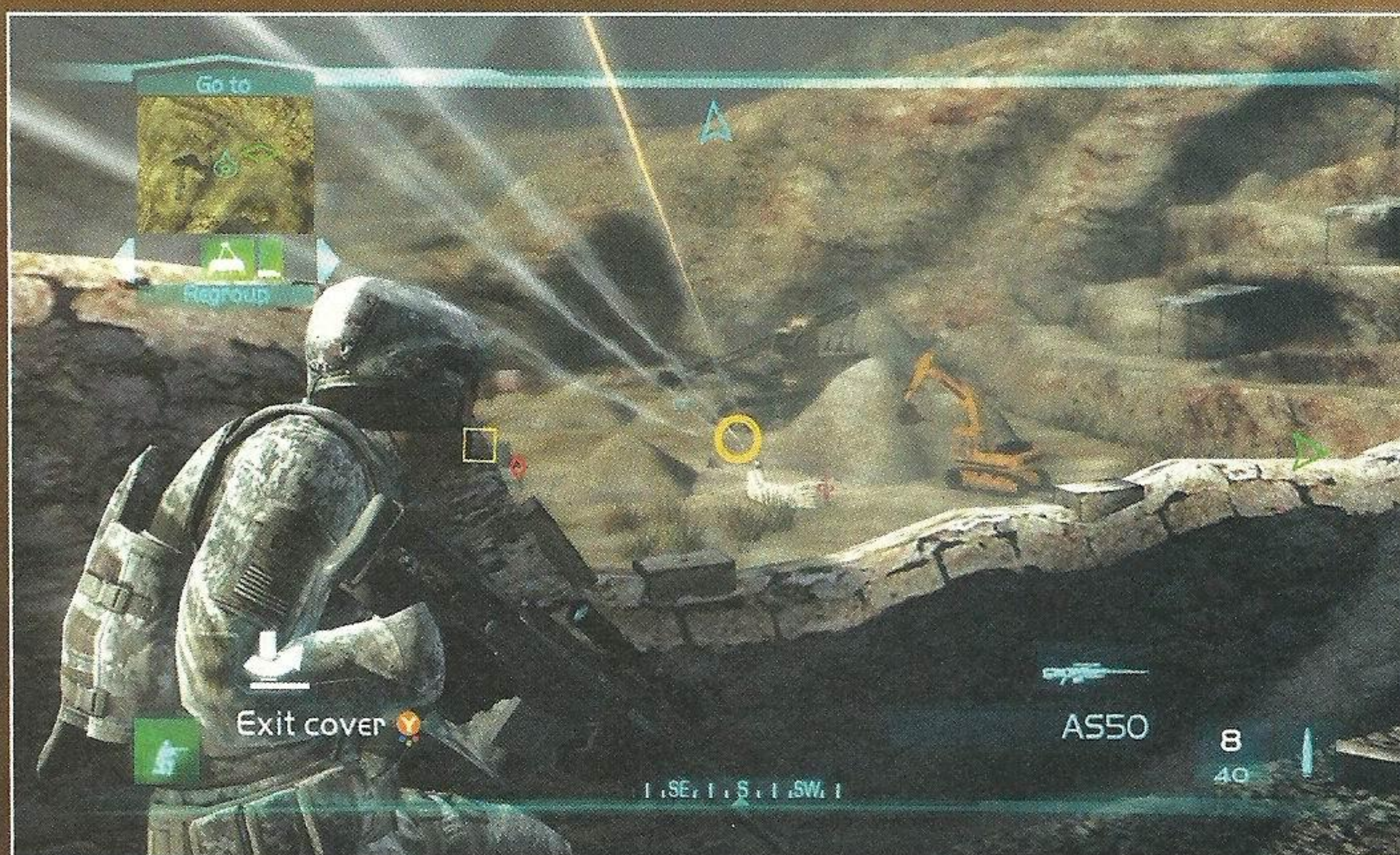
mym stopniu, co poprzednia gra. Małym unowocześnieniem jest możliwość włączenia pełnego obrazu z kamery zamontowanej w pojazdach i na hełmach naszych towarzyszy – Buddycam. Można wtedy sprawniej wydawać im polecenia, lepiej wycelować we wroga, czy przemieścić się w terenie bez konieczności wykonania tego zdalnie Mitchelllem. Opcja oglądania akcji z kamery każdej z jednostek jest bardzo dobra i upłylnia rozgrywkę, szczegól-



Wybór trzech towarzyszących nam w misji Duchów ma znaczenie. Jako pierwszego wybieramy strzelca, jako drugiego – żołnierza wsparcia – z granatnikiem lub operatora ciężkiego karabinu maszynowego, a w trzecim słocie może to być medyk, pan! snajper, przeciwczołgowiec albo jeszcze jeden strzelec. Mnie najbardziej przypadła do gustu ekipa strzelec, granadier i snajper, chyba że wiedziałem, że w misji będzie dużo czołgów – wtedy miejsce wyborowej Diaz zajmował pan Bazooka.



Widok z Cyphera przedstawia teren z lotu ptaka. Z góry nie widać jeszcze wszystkich żołnierzy i pojazdów. Te namierzymy dopiero po zejściu niżej. Tyle że wtedy pojawia się ryzyko, że nasz elektroniczny zwiadowca zostanie zauważony.



NIE ZNALAZŁEM TU ELEMENTÓW GODNYCH MIANA PRAWDZIWEGO SEQUELA Z KRWI I KOŚCI. ZNALAZŁEM ZA TO TĘ SAMĄ GRĘ, KTÓRA TAK MI SIĘ PODOBAŁA ROK TEMU



nie, kiedy bierzemy wroga w dwa ognie. A że rebelianci i wspierający ich najemnicy lubią atakować grupami, taktyka zachodzenia z flanki zaczyna odgrywać swoją rolę. Nie tak wielką, jak w Full Spectrum Warriorze, ale istotną. Za pomocą garstki intuicyjnych i kontekstowych rozkazów możemy zaordynować zdjęcie przez snajpera jakiegoś marudera, atak na wóz opancerzony czy nawet zamówić zbombardowanie kolumny czołgów. A co najważniejsze – z drobnymi wyjątkami – nasi podwładni realizują te rozkazy całkiem udanie.

→ HELIKOPTER OGNI

Pojazdy w dalszym ciągu dzielą się na przydatne bardziej i mniej. Mule – gąsienicowy pojazd z wyposażeniem służącym do przebrożenia na polu bitwy. Striker to uzbrojony w działko wóz piechoty, ale kiedy go dostajemy, szybko okazuje się, że w terenie pojawiają się goście z granatnikami i już trzeba planować jego ruchy. Fajnie sprawdzają się wsparcie – Black Hawki i samoloty rozwalają wrogie czołgi i pojazdy opancerzone w sekundy, z kolei Littlebird zasuwa nad polem walki, wybierając co smakowitsze kąski do rozwalenia. W dodatku możemy sterować nim za pomocą buddycama i efekty jego działań są porażające. Zwykle jednak jesteśmy skazani na współpracę z Cypherem – unoszącym się nad polem bitwy dyngsem, potrafiącym po opuszczeniu pułapu dostrzec i otagować wroga, który odtąd pozostaje na naszym HUD-zie. Pod warunkiem, że Cypher nie odleci zbyt daleko.

Z racji tego, że gra jest w miarę wierną symulacją pola walki (wyjawszy to, że Scott potrafi biegać i jednocześnie

strzelać z ciężkich karabinów) to średnio udany pomysł. Zamiast tego jest sporo przywierania do przeszkód terenowych, wychylania się na chwilę i zasypywania pociskami niemal niewidocznego celu otoczonego przyjaznym czerwonym rombem. Zresztą, z tym pionowym, przyjaznym rombem to jest jeszcze spoko. Gorzej, jak nagle z jakiejś uliczki wyłania się coś, co HUD, zanim jeszcze my mamy taką okazję, wychwytuje jako kształt obwieziony rombem leżącym. Czasem oznacza on ciężarówkę z wrogami, czasem wóz opancerzony, czasem czołg, ale zawsze – kłopoty.

→ AKCJA Z ARSENAŁEM

Wachlarz broni poszerza się z każdym kolejnym zadaniem. Poza kilkoma wariantami bardziej lub mniej: szybkostrzelnych, celnych, potężnych broni, pojawiają się też ważne wybory – czy spluwa jednostrzałowa, czy taka,

która pruje seriami, czy z tłumikiem czy bez, czy z podczepionym granatnikiem czy bez. Pojawiają się cudenka z kamerą pozwalające walić zza rogu, wyrzutnia rakiet Zeus, niezbyt przydatny shotgun, niezwykle przydatny granatnik bębnowy i kilka modeli karabinów snajperskich, w tym taki, który przebija cienkie ściany i głowy żołnierzyków za nimi. Scott chce nosić po jednej sztuce broni cięższej z wymienionej wcześniej listy, poza tym jako broń podręczną bierze też pistolety maszynowe z tłumikami lub bez, a z listy wyposażenia dodatkowo dobiera jeszcze pakiety defensywne (więcej świec dymnych niż granatów), ofensywne (więcej granatów niż świec dymnych) i demoluje (zdalnie detonowane ładunki wybuchowe). Amunicji jest sporo, ale przy bardziej zaciętych walkach i traktowaniu broni jak konewki potrafi się okazać, że bez podniesienia jakiegś spluwę poległego rebelianta będzie kiepsko.

multi GRAW2

Podobnie jak w pierwszej części jest opcja kooperacji przez Xbox Live!, ale kampania jest inna, niż w przypadku pojedynczego gracza i wymaga współpracy. No i wygląda znacznie lepiej, niż coop z pierwszego GRAWa, choć widać uproszczenia w stosunku do single'a. Jest wsparcie dla klanów – można założyć własny lub przystąpić do istniejącego. Klany mogą mieć swoje emblematy, a nawet kamuflaż widoczny podczas gry. Ubi stara się coraz bardziej...



→ DOBRE ZACHOWANIE

Gra zachowuje się niezupełnie jak realistyczny symulator, dzieląc się na relatywnie krótkie sekcje, starannie oddzielone checkpointami od reszty poziomu. Każda z nich wieńczy istotniejszy dla danej misji etap – zdobycie umocnień, wysadzenie baterii artylerii przeciwlotniczej albo rozwalenie tarasującego drogę wojskom czołgu. Widać, że ktoś tu spędził sporo czasu, żeby po naprawdę intensywnych sekwencjach pojawiało się magiczne słówko

save. Advanced Warfighter 2 zarówno na tym zyskuje jak i traci. Dzięki przyjaznemu systemowi checkpointów przechodzi się ją dosyć szybko, nawet zaliczając nieobowiązkowe drugorzędne cele. Zwykle polegające zresztą na rozwalaniu uciekającej po tym, jak już rozpocznie się strzelanina, ciężarówki (lub helikoptera). Uciekającej z każdą misją coraz szybciej i dalszą drogą ma się rozumieć. No więc nawet pomimo atrakcji w postaci „zniszczyć ciężarówkę” nawet te trudniejsze misje zabierają do dwudziestu-czterdziestu minut, a że jest ich kilkanaście, to i cała gra jest na jeden bardzo intensywny, albo dwa luźniejsze wieczory. A to już jest problem.

→ DLACZEGO TAK?

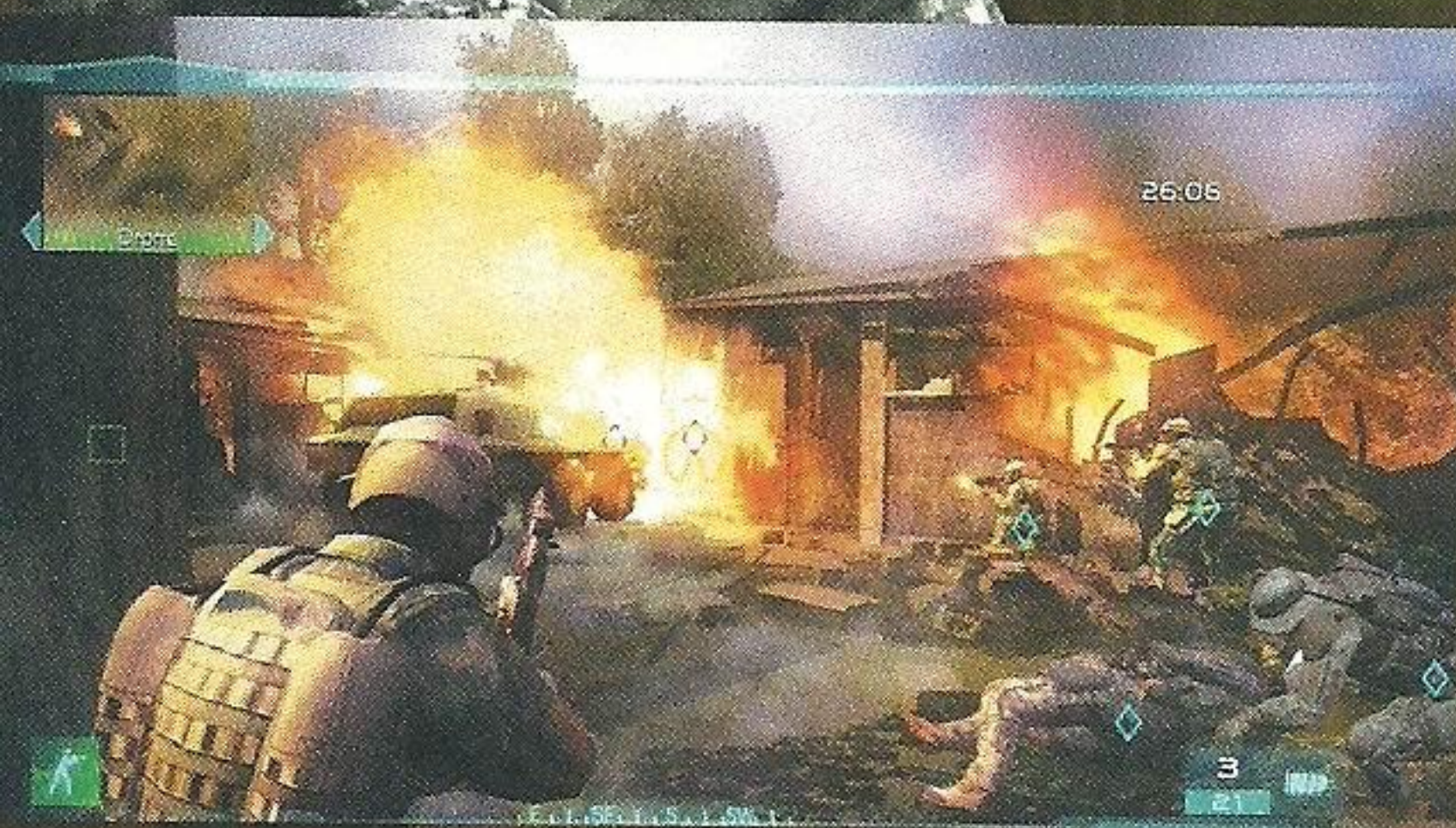
No więc tak. Misje są zróżnicowane. Do głównie miejskich terenów z jedynki dołączają te rozgrywane się w górach i na przedmieściach. W szeregach rebeliantów pojawiają się mówiący z rosyjskim akcentem najemnicy. Wybuchy są równie spektakularne, co w pierwszej części.

jakkolwiek ładne i bogate nie byłyby występujące tu tła, w pewnym momencie człowiek musi włączyć noktowizor i wszystko zaczyna przypominać starszkołą grę wektorową, w której strzela się do jednobarwnych plam w kształcie ludzi poruszających się na innych jednobarwnych tłach. Tutaj ta konieczność pojawia się zaledwie kilka razy.

→ MISSION PACK

Wydajny engine GRAWa nie wygląda już tak olśniewająco, jak wtedy, gdy zobaczyłem go pierwszy raz. Kartonowe pudła budynków z bliska prezentują się już lepiej, ale z góry wyglądają zbyt prostacko. Zamknięty układ opustoszałych ulic miast i pozamykane drzwi potęgują wrażenie scenografii, choć ograniczenie pola walki zakłóceniami na HUD-zie podczas jego opuszczania, sprytnie zastępuje niewidoczne ściany. Fajne są wybuchające samochody pełniące tu rolę beczek z każdego porządnego shootera fpp, ale to wszystko jest

WYBUCHY SĄ RÓWNIEMIEJ SPEKTAKULARNE, CO W PIERWSZEJ CZĘŚCI. RÓWNIEMIEJ PRZYJEMNIE JAK POPRZEDNIO SYPIE SIĘ KULAMI Z BLACKHAWKOWEGO VULCANA W KRÓTKICH SEKWENCJACH. ALE DUŻEGO KROKU NAPRZÓD ZABRAKŁO



Równie przyjemnie jak poprzednio sypie się kulami z Blackhawkowego vulcana w krótkich sekwencjach. Ale dużego kroku naprzód zabrakło. Ten sam engine, nowe mapy, nowe bronie, nowa klasa postaci (niezbity przyjazny medyk)... Brzmi jak dodatek, prawda?

Właśnie. Bo Ghost Recon Advanced Warfighter 2 to taki dodatek do części pierwszej, tyle, że sprzedawany jako zupełnie nowa gra. Nie znalazłem tu elementów godnych miana prawdziwego sequela z krwi i kości. Znalazłem za to tę samą grę, która tak mi się podobała rok temu. Ale nawet ostra jak żyła grafika, fantastycznie drżące w rękach karabiny wypluwające łuski, czy dźwięk pocisków bębniących o trzęsącą się zasłonę, już nie wystarczają. Autorom udało się na szczęście ominąć pułapkę, którą na cześć tytułów głównie spod znaku wielkiego Toma, nazywam momentem Clancy'ego. Otóż

już mniej świeże niż powinno, choć jak sami widzicie na screenshotach, prezentuje się naprawdę prześlicznie.

Nieźle, że jest ostry kawałek tu, nastrojowa muzyka tam, i fachowe głosy postaci, ale to przecież są oczywiste sprawy w grze tego kalibru. Tak naprawdę największą zaletą Ghost Recon Advanced Warfighter 2 jest wyeliminowanie całej masy bugów, które były prawdziwą plagą jedynki. Ale to nie jest plus. To tylko zaledwie brak minusa.

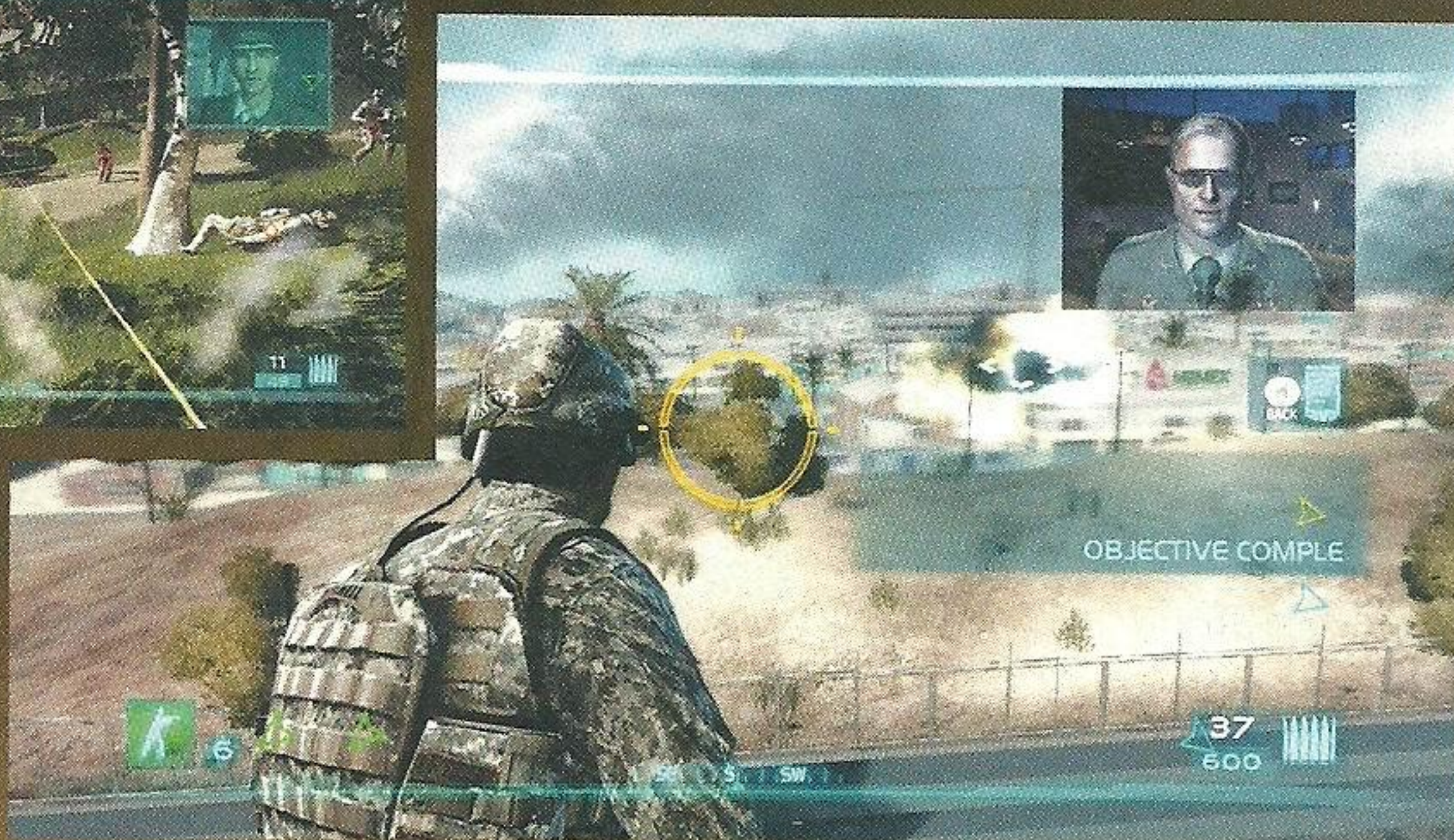
Dlatego mogę spokojnie polecić sequel każdemu, kto na tyle polubił jedynkę, że za dodatkowy pakiet misji zechce zapłacić ponad dwie stówki. Sami oceńcie. Bo to jest tylko więcej, w zasadzie, tego samego. Choć nie da się ukryć, że to bardzo dobra i intensywna rzecz. ■■

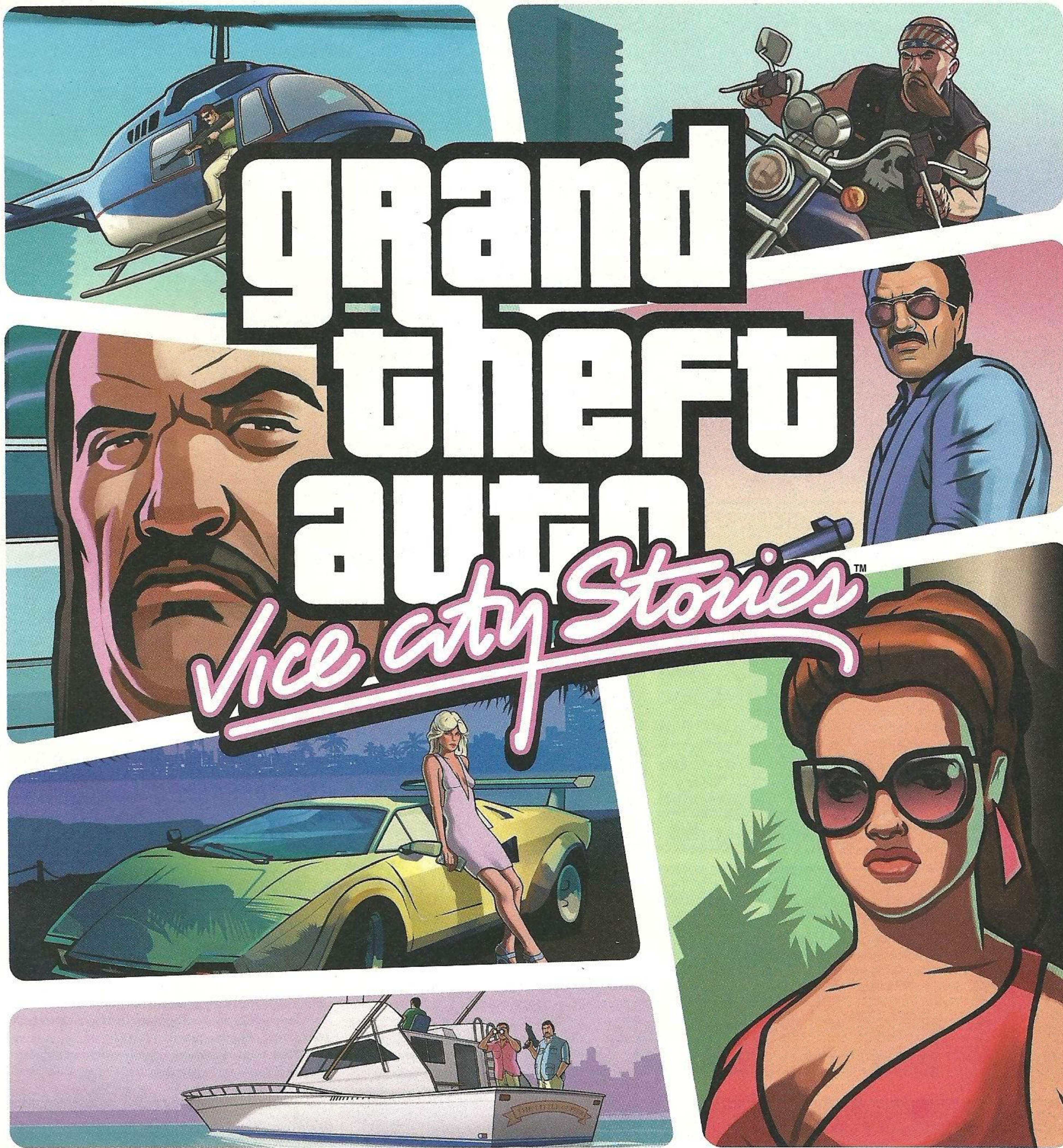
OCENA 8.0/10

PAKIET NOWYCH MISJI. TYLKO, ALBO AŻ



■ Co ciekawe, w grze nieźle działa system informowania reszty Duchów o zauważonych zagrożeniach. Kiedy chłopaki są w trybie poruszania się bez walki, potrafią szeptem powiedzieć nie tylko o liczbie zauważonych wrogów, którzy trafiają i na nasz HUD, ale też o tym gdzie i za czym się ukrywają. Dobrze.





NA KONSOLE PLAYSTATION®2
JUŻ W SKLEPACH

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES



PlayStation®2



© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games is a subsidiary of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

GOTOWI NA ROZGRZEWKĘ PRZED MOH: AIRBORNE?

Doskonale pamiętam pierwszą grę z tej serii na PlayStation 2 – Medal of Honor Frontline. Szturm na plażę w Omaha, tak boleśnie oddany w „Szeregowcu Ryanie” był tylko preludium do bardzo dobrej, i jak się później okazało nie pobitej przez kolejne dwie części epopei wojennej. Bo w moim odczuciu zarówno Medal of Honor: European Assault, jak i Rising Sun tak dobre jak Frontline już nie były. Choć to może tylko moja opinia – mi w każdym razie najbardziej podobało się właśnie Frontline. A Vanguarda stawiam na równi z tamtą grą.

W ostatnim Medal of Honor: European Assault nie zagrało dla mnie kilka rzeczy, z którymi autorzy wydawali się eksperymentować, szukając nowego kierunku dla serii. Jak choćby kuriozalnie wielkie ikony pojawiające się na polu walki, cały ten uproszczony system wydawania komend, niby bardziej otwarta architektura poziomów i delikatna możliwość wyboru kolejności w wypełnianiu zadań. Poza tym można śmiało rzec, że jednak European Assault miało grafikę odstającą od poziomu całej serii.

Nie tym razem – Vanguard to całkowicie liniowa, pozbawiona komendy nad oddziałem i niezwykle dopieszczona strzelanina rozgrywająca się podczas Drugiej Wojny Światowej. A także bardzo, bardzo ładna. Cztery misje dostępne w grze przeprowadzą gracza przez autentyczne operacje wykonane z nieocenioną pomocą spadochroniarzy – Husky, Market Garden czy choćby Varsity. Jeśli niespecjalnie przemawiają do Was ich nazwy, przed każdą z nich otrzymacie odpowiednie wprowadzenie tłumaczące, dlaczego rzut spadochronowy był w tym momencie kluczowy. Walki toczą się zarówno na Sycylii, jak i w samych Niemczech, prym wiodą dzielni spadochroniarze właśnie i ich akcje dywersyjne

walnie przyczyniają się do zwycięstwa aliantów.

→! SKACZ, KEEAGAN, SKAAACZ!

Skoki spadochronowe to nowość w serii i muszę powiedzieć, że choć cały element jest krótki, to bardzo mi się podoba. Każda z czterech operacji rozpoczyna się od skoku właśnie, podczas którego mamy delikatną możliwość manewrowania opadającym na czaszy bohaterem, niejaki Frankiem Keeganem. Oczywiście wszystko oglądamy z jego oczu – nie ma zatem dydaktycznego ludka na ekranie, a jedynie jego ręce ściskające linki. Podziwiamy sobie z góry śliczną panoramę pola boju, widzimy także jedno bądź dwa miejsca zaznaczone dymiącymi flarami – zadaniem gracza jest wylądowanie właśnie w tym miejscu, choć nie ma takiej konieczności, bo wylądować można dosłownie wszędzie. Jednak obok flar, ulokowanych na przykład na dachu budynku, można znaleźć jakiś bonus, na przykład upgrade dla broni w postaci celownika optycznego. Co prawda gracz ma dość limitowane pole manewru przy sterowaniu podczas opadania, ale jednak ma – ciekaw jestem, jak rozwinie się ten patent w nadchodzącym na next-geny MOH: Airborne.

Wracając jednak do Vanguarda... Czego tu nie ma? Jest emocjonujący atak na bunkry pełne CKMów i wysadzanie wielkich dział ostrzeliwujących flotyllę próbującą wysadzić desant na brzegu. Jest zdobywanie miasta nocą, przebijanie się przez zrujnowane domy, jest perfidna pułapka zastawiona przez Nazistów na nasz oddział – także i my w pewnym momencie postaramy się ich zaskoczyć. Jest heroiczne zdobywanie mostu kluczowego dla powodzenia całej operacji. Jest obrona zrujnowanej farmy przed atakiem brygady pancерnej. Gra jest naprawdę doskonale zaprojektowana pod

względem zróżnicowania akcji, cały czas dzieje się coś nowego, nie ma żadnych przestojów. No i są emocje, a to najważniejsze. Gra jest miejscami trudna, ale to dobrze – zamiast biec jak debil na bunkier (pardon – debil albo Bohater Związku Radzieckiego zastępujący własną piersią lufę karabinu maszynowego) trzeba się przeczołgać, próbować zająć z boku. Zamiast nieustannie wystawiać głowę przez okno i gapić się na czołg, to właśnie Tygrys jest tu zagrożeniem, a na celny strzał z bazooki i schowanie się masz trzy sekundy. Wreszcie, kule są takie same dla wszystkich, a celna seria z karabinu, czy headshot, tak samo zmiata gracza, jak i znakomicie wyszkolonych komandosów z Waffen SS. Choć naturalnie gracz budzi się przy ostatnim checkpointie.

→! YOU'LL NEVER DRINK ALONE

Keegan nie jest sam i to już standard wśród shooterów liżących tematykę Drugiej Wojny Światowej. Żołnierze działali przecież w oddziałach, a zatem obok naszego bohatera biega kilku równie dobrze jak on wyszkolonych komandosów. Flankują, stawiają ogień zaporowy, potrafią, o dziwo, zastrzelić hitlerowca – Si jest całkiem niezłe. Wprawdzie gra jest mocno liniowa i jeśli ktoś krzyknie „Keegan, atakuj ten dom od tyłu, my dajemy zaporowym!” to wiadomo, że będą siedzieć za osłonami i pruć do faszystów, pozostawiając możliwość heroicznego wykazania się, to i tak fajnie jest z nimi przebywać, nawet, jeśli dla większego efektu dramatycznego co jakiś czas któryś z nich efektownie dostaje kulę w głowę. W ogóle atmosfera w drużynie, rozmowy i komentarze rzucane przez żołnierzy budują niezłe podłoże pod działania wojenne w zespole.

Jeśli zaś chodzi o inteligencję przeciwników, bywa z tym różnie, ale ogólnie wypadają dobrze na tle innych gier. Ich atutem



txt: GULASH

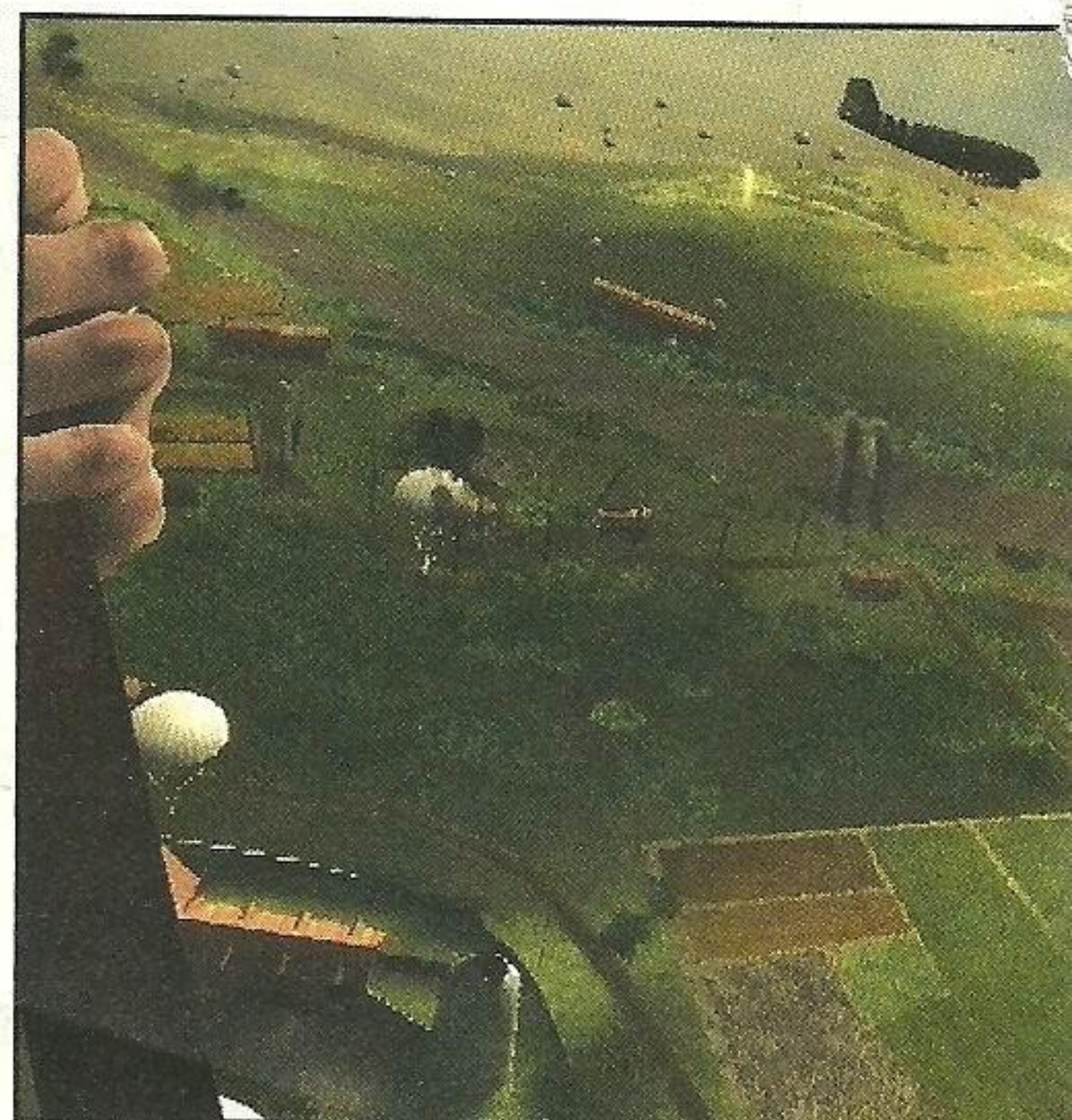
PLAYSTATION 2

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA: 
DZWIĘK: 
MIOD: 

DOBRE: Intensywna akcja, znakomita oprawa, klimat.
ZŁE: Wszystko już było. Brak online'a i kooperacji. Tylko siedem godzin zabawy.
BRZYDKIE: Wykrzywione, pokryte pianą usta SSmanów.

MARCELLUS: Obok Burnouta to druga w tym miesiącu świetna gra Electronic Arts na najpopularniejszą konsolę Sony, która, jak się coraz bardziej okazuje, ma jeszcze w sobie sporo mocy i wsparcia wielkich wydawców. Absolutnie fachowa robota.



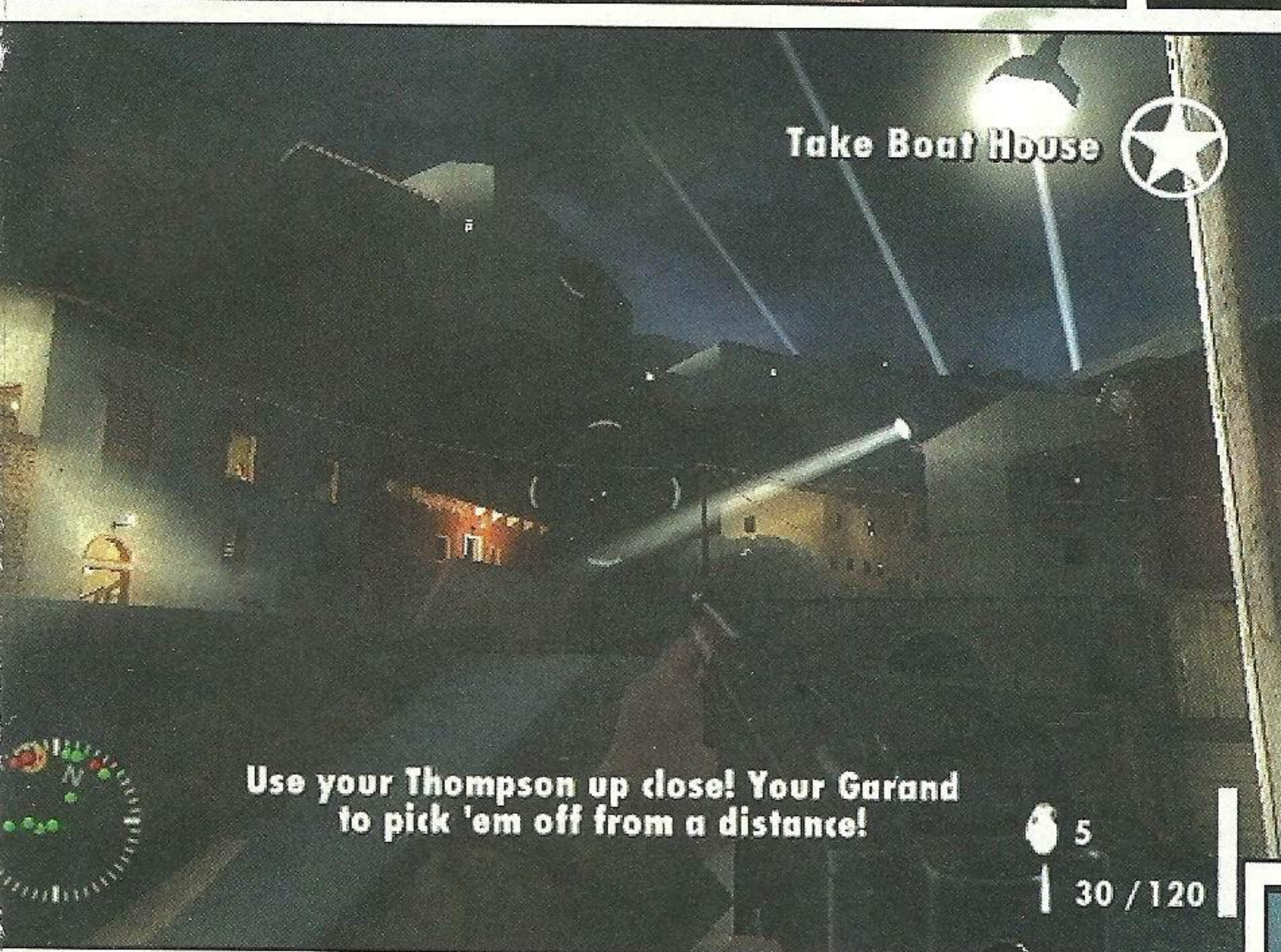
■ Jak na możliwości PlayStation 2 autorzy spisali się na medal, może nawet honoru – Vanguard wygląda ślicznie. Niebagatelną rolę w tym wszystkim pełnią znakomite efekty świetlne – co to za Sycylia, na której nie wali po oczach palące słońce?



■ Ponieważ to na ogół my atakujemy, faszyci są najczęściej mocno ufortyfikowani i gotowi do drogiego sprzedania swojej skóry. Mają stacjonarne karabiny maszynowe, znają teren, no i najwyraźniej należą do elitarnych oddziałów, bo ich celności nie można wiele zarzucić. Najgorszy są SSmani, nazywani przez żołnierzy „elitarną osobistą gwardią Hitlera” i faktycznie potrafią napsuć nieco krwi. Do headshota, naturalnie.



■ Krajobrazy zmieniają się jak w kalejdoskopie – szaleńczy nocny rajd ulicami małego miasteczka kończy się przebijaniem przez zrujnowane domy i po prostu rzezią wszystkiego, co w nich się znajduje.



GRA JEST NAPRAWDĘ DOSKONAŁE ZAPROJEKTOWANA POD WZGLĘDEM ZRÓŻNICOWANIA AKCJI, CAŁY CZAS DZIEJE SIĘ COŚ NOWEGO, NIE MA ŻADNYCH PRZESTOJÓW. NO I SĄ EMOCJE, A TO NAJWAŻNIEJSZE

jest wysoka celność nawet na najniższym poziomie trudności. Mają także nieprzyjemny zwyczaj częstego ciskania granatów. Na szczęście o nadlatującym, bądź już leżącym nieopodal „tluczku” informuje nas stosowna ikona na środku ekranu, która pokazuje również kierunek.

Wypożyczenie amerykańskiego komandosa podczas Drugiej Wojny Światowej zdążyliśmy już doskonale poznać w licznych grach i naturalnie w nowym MOHu nie pojawiają się jakieś cudowne i niezna-

ne wcześniej nauce bronie. Szybkostrzelny Thompson i niezwykle celny, ale powolny Garand, to standard. Czasem trafi się snajperka, czasem jakiś cięższy sprzęt, jak choćby CKM czy bazooka. Można też podnosić broń pozostawioną na polu walki przez umierających faszystów. Energia odnawia się, zgodnie z panującymi ostatnio trendami, po przeczekaniu gdzieś w spokojnym miejscu, co jest rozwiązaniem znacznie lepszym niż mozolne szukanie apteczek.

→ DOBRE. BARDZO.

Bardzo podoba mi się oprawa Vanguarda i wbrew pozorom wcale nie jest mi trudno zachwycić się grafiką na PS2 w dobie next-genów. Postacie zarówno naszych, jak i przeciwników są świetnie opracowane, niebo a ziemia w porównaniu do Rising Sun czy European Assault. Znakomicie ruszają się – podbiegają, schylają i kluczą w poszukiwaniu osłon, czy giną niemal z pieśnią na ustach. Krajobrazy są śliczne – panorama przy skoku spadochronowym pokazuje ogrom teatru działań, a roślinność, czy architektura to naprawdę doskonała robota. Na Vanguarda patrzy się z nieklamną przyjemnością, a także z pewnym podnieceniem, bo strzałów, wybuchów, unoszącego się i opadającego kurzu czy kłębow dymu również jest tu w bród. Jest trzydzieści klatek animacji na sekundę i choć gra potrafi czasem chrupnąć, nie robi tego notorycznie. Do tego, a jak inaczej, pompatyczna muzyka i znakomicie podłożone głosy zarówno faszystów, jak i naszych ludzi – w tym Keegana, którego wspomnienia przeplatane czarno-białymi zdjęciami i filmami wprowadzają nas w odpowiedni klimat przed każdą



z operacji. Pierwszorzędna robota.

Multiplayer rozwiązano w najprostszy możliwy sposób – na podzielonym ekranie może strzelać do siebie jednocześnie czterech graczy. Niestety, nie ma online, tak więc jeśli liczyliście na sieciową eksterminację nazizmu, szukajcie gdzie indziej. Szkoda także, że nie ma kooperacji – ostatnio to przecież bardzo modny temat. Patrząc jednak po Burnoutcie i Vanguardzie właśnie, wygląda na to, że EA online'a na PS2 już tykać nie będzie i trzeba się z tym pogodzić.

Nie ukrywam, że ten liniowy i poskryptowany Medal of Honor: Vanguard bardzo mi się spodobał i z przyjemnością spędziłem z nim dwa wieczory. Niestety, tylko dwa. Grę można za pierwszym razem ukończyć w kilka godzin i bliżej tym kilku do siedmiu, niż dziewięciu. Warto jednak spróbować drugi raz, z bardziej zbliżonym do realizmu poziomem trudności, a przy okazji zebrać pełną punktację (tutaj: medale) przyznawane na przykład za lądowanie przy flarach, czy perfekcyjne wykonanie misji. Niewątpliwym minusem jest brak trybu online (pozostaje splitscreen) i kooperacji, za co ocena musi polecieć nieco w dół. Ale tak czy inaczej, to jak na razie najlepszy shooter fpp na PS2 w 2007 roku. ■■

OCENA 8.5/10

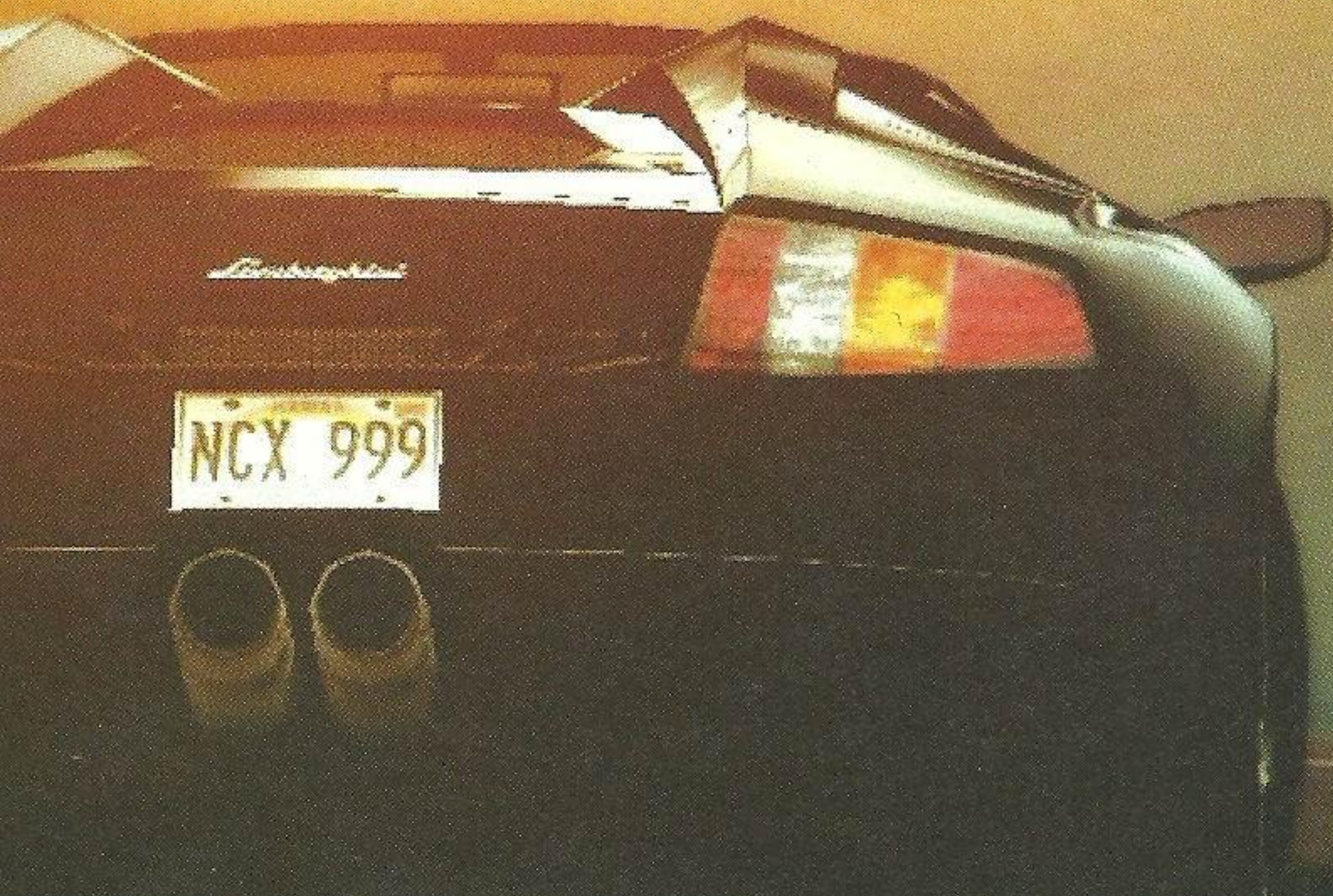
NAJLEPSZY SHOOTER NA PS2 W TYM ROKU

Osiemdziesiąta druga



82 Dywizja Powietrznodesantowa, której losy na przykładzie Keegana opowiada Medal of Honor Vanguard, powstała w 1917 roku. Początkowo jako oddział piechoty walczyła dzielnie na frontach Pierwszej Wojny Światowej. Rozwiązana i ponownie powołana do życia w 1942 roku, była pierwszą dywizją powietrznodesantową w armii amerykańskiej. W 1943 roku ich atak na Sycylię był pierwszym w historii amerykańskiej armii zrzutem spadochronowym tak dużego oddziału. Komandosi z Osiemdziesiątej Drugiej wstąpili się niesłychanym męstwem na polu walki, brali udział w niemal każdej większej operacji wojennej aliantów. Po opanowaniu Berlina Osiemdziesiąta Druga miała uczestniczyć w inwazji na Japonię, ale wojna zakończyła się wcześniej. 82 Dywizja funkcjonuje w amerykańskiej armii do dziś.





TEST DRIVE UNLIMITED

PIĘKNE SAMOCHODY, ŚLICZNE KRAJOBRAZY... CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?



■ Ooo tak, to jest to, co będę robił przez dwa dni, gdy ten numer pojedzie do drukarni. Bo już padam na twarz. Gulash.



■ Samochody stojące w garażu można oglądać do woli – widać, ile pary poszło w ich wykonanie. Są to po prostu piękne, sportowe wózki.



txt: KAXI

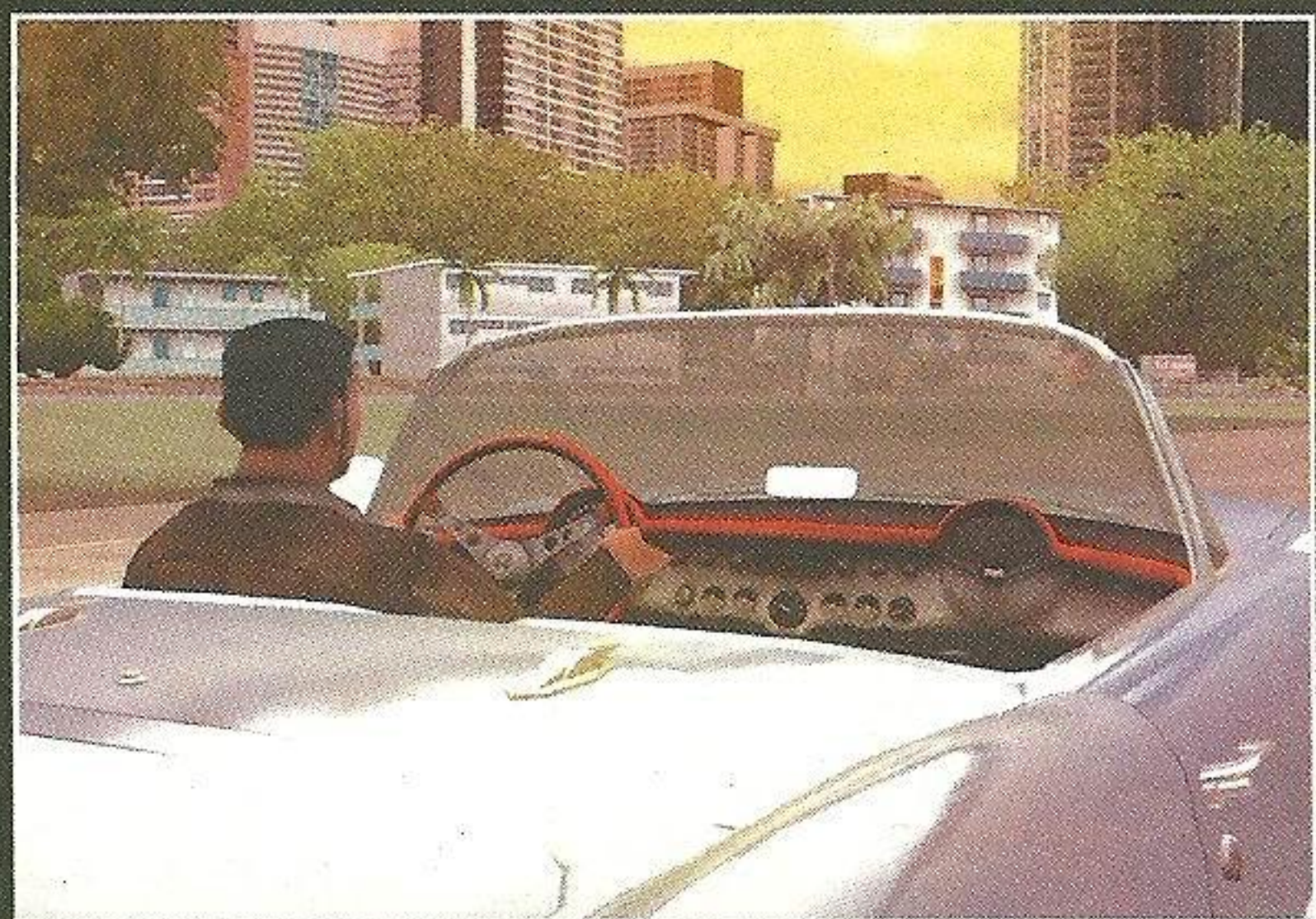
PLAYSTATION 2

◊ Wydawca: Atari
◊ Producent: MHouse
◊ Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Wielka wyspa, купа zadań, ekstra fury, no i nieźle to wygląda, jak na wysłuzonego plejaka.
ZŁE: Ograniczenia PS2.
BRZYDKIE: Czasem otoczenie jest nieco za „smutne”.

GULASH: Ja też uważam, że ekipa Melbourne House wycisnęła z monolitu siódme poty – streamowane w locie wyścigi? Nie przypominam sobie do tej pory, ale jak widać jest to możliwe. Bardzo podoba mi się sam pomysł nowego Test Drive, jazdę znajduję wielce przyjemną i dalszym tej wersji spokojnie ósemaka. Albo nawet osiem kropka dwa.



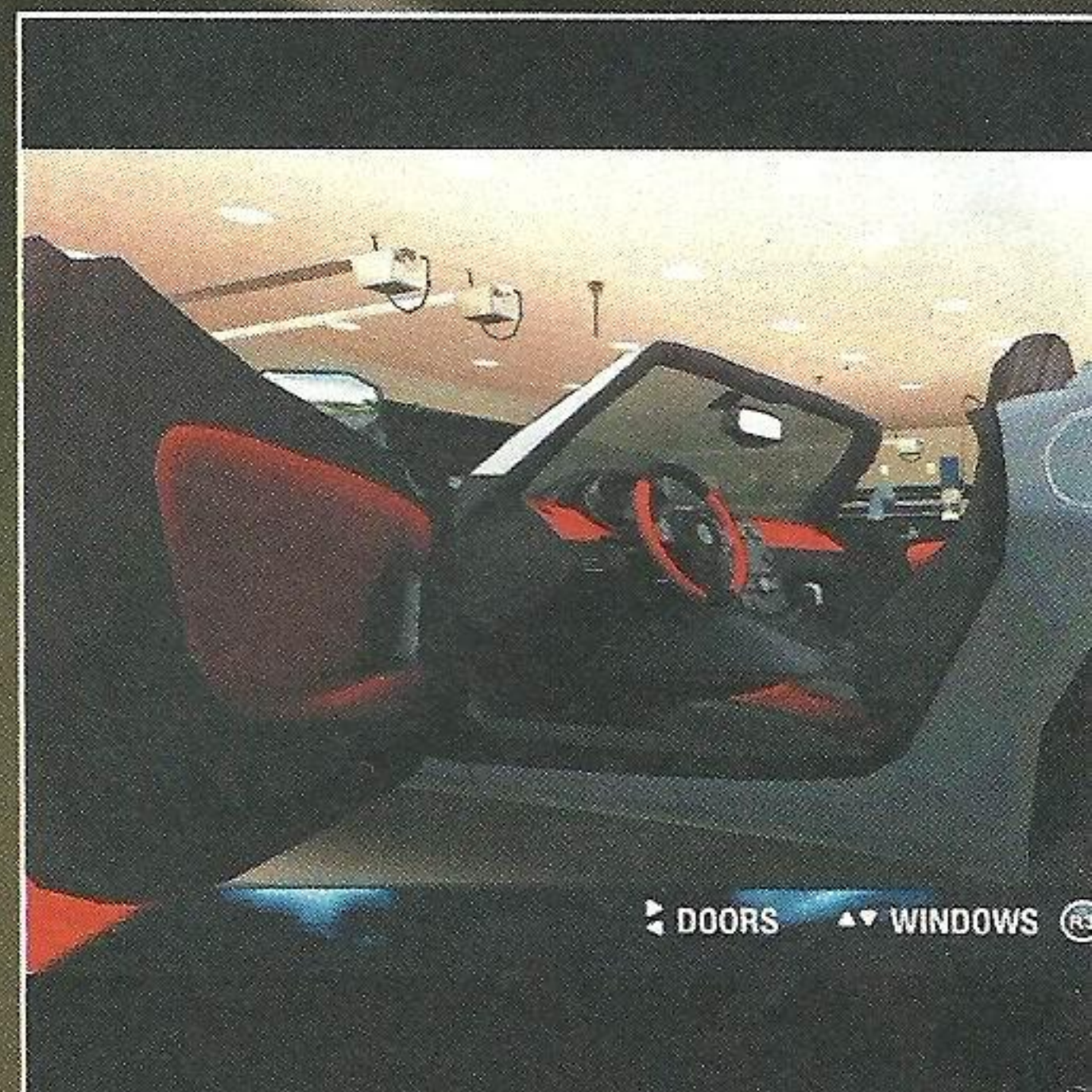
Test Drive Unlimited to gra bardzo dobra, z aspiracjami na świetną. Trzeba jednak zaznaczyć, że dotyczy to wersji na PC i Xboxa 360. TDU na PS2 jest zdecydowanie tą brzydszą, uboższą i mniej atrakcyjną alternatywą. Nie zmienia to jednak w żadnej mierze faktu, że panowie z Melbourne House dokonali podczas konwersji niemalże cudów, dzięki czemu posiadacze Czarnuli w jej ostatnich chwilach mogą się cieszyć solidnymi, wciągającymi wyścigami. I dorzucili kilka ekskluzywnych dodatków na otarcie łez.

→ WIRTUALNA WYCIECZKA

TDU proponuje zupełnie inne podejście do tematu, niż jej poprzedniczki. Gracz trafia na Oahu, jedną z wysp archipelagu hawajskiego, gdzie ma aspiracje stać się mistrzem kierownicy. Cała połać wyspy, ponad półtora tysiąca kilometrów kwadratowych (jak głoszą dane wydawcy), stoi przed graczem otworem. Możesz pojechać gdziekolwiek Ci się, drogi Graczu, podoba, sprawdzić każdą drogę i zryć kołami każde pole – jeśli tylko masz na to ochotę. I tu napotykamy pierwszy cud programistów: Oahu na PS2 nie jest nawet o cal mniejsze od tej na mocniejszym sprzęcie. Nie ma też mowy o żadnych loadingach, wszystko wgrywa się w locie. Dorysowywanie obiektów? Fakt, jest. Ale w rozsądnej odległości, dzięki czemu ani nie przeszkadza w grze, ani nie poraża narządu wzroku. Nie myślcie też, że wyspa to płaski placek. Znajdziecie tu zarówno wijące się, górskie drogi, wielopasmowe autostrady, jak i estakady czy ruchliwe, miejskie skrzyżowania. Nie jest jednak też tak, że można poznać wyspę od podszewki i jeździć na pamięć – za duży teren, za mało punktów orientacyjnych. Jednak tutaj z pomocą przychodzi niezawodny GPS. To bardzo sprytnie urządzenie w Test Drive Unlimited jest właściwie niezastąpione. Przedstawia wszystkie miejsca, do których możemy pojechać (jakie miejsca? – o tym dalej), a przede wszystkim pozwala graczowi zaznaczyć dowolny punkt na mapie, do którego potem poprowadzi go miły, damski głos. Z uwagi na rozmiar wyspy i fakt, że nie każdy lubi przemierzać nieskończone dziesiątki kilometrów, możliwe jest automatyczne przeniesienie się w raz już odwiedzone miejsca. Wygodne.

→ W CO SIĘ BAWIĆ?

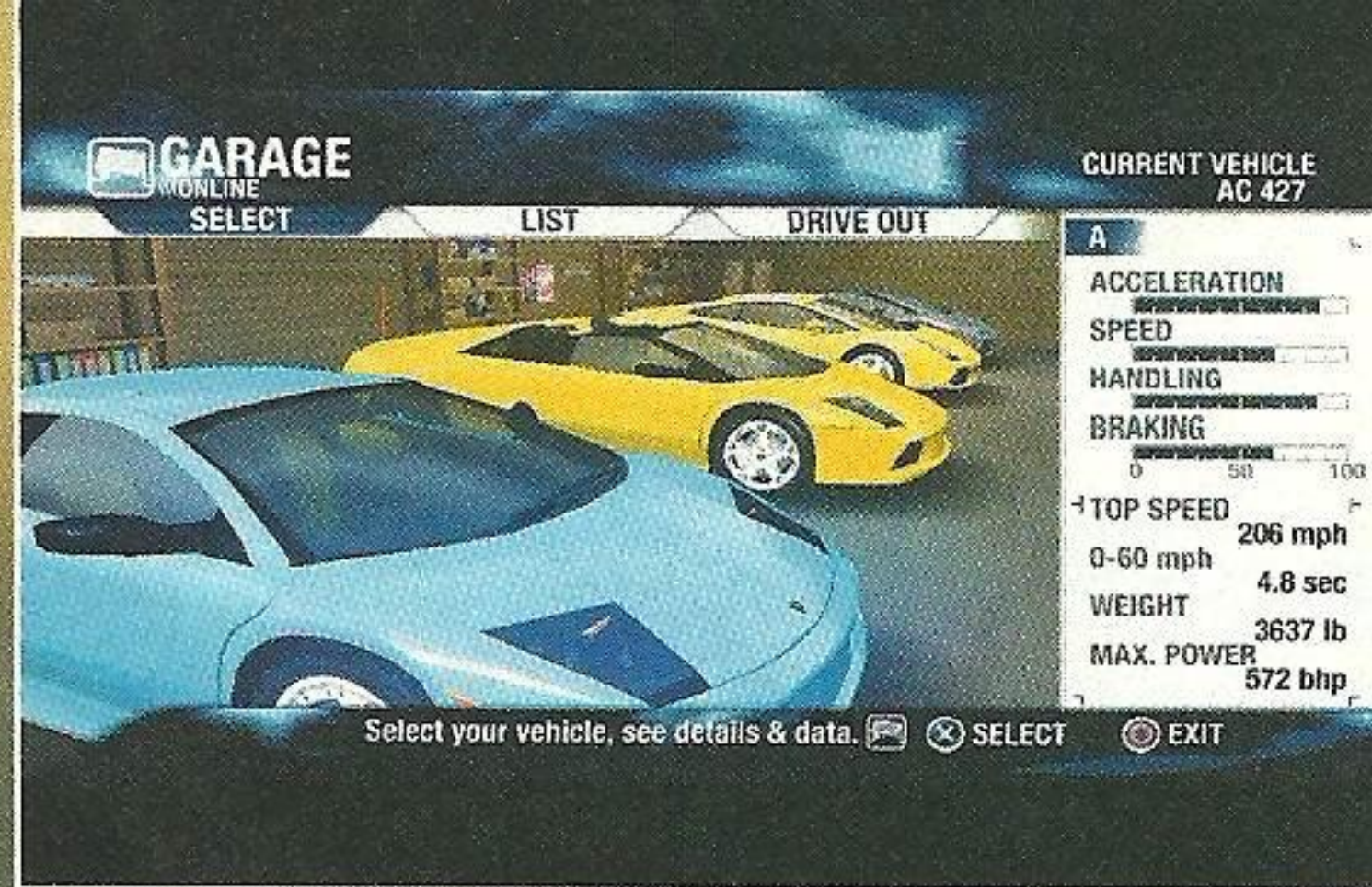
TDU to gra w pierwszej kolejności dla tych, którzy czerpią radość nie tyle ze ścigania się, co z samej jazdy. W związku z tym w grze zawarto mnóstwo smaczków, które ucieszą miłośników motoryzacji. Przede wszystkim dostępny jest widok ze środka samochodu, obowiązkowo z deską rozdzielczą i rękoma kierowcy na kółku. Na dodatek prawą gałką analogową można się rozglądać po wnętrzu, więc przykładowo „bawiąc się” w jazdę zgodnie z przepisami, można „własnoręcznie” rozejrzeć się, czy na skrzyżowaniu



nikt nie nadjeżdża z prawej strony. Niestety zabawę psuje fakt, że inni uczestnicy ruchu nie respektują wszystkich przepisów. No, ale z drugiej strony nie o tym jest ta gra. Choć policja potrafi czasami ścigać nawet za niedozwolone wyprzedzanie. Jak dopadną, mandat murowany.

Wśród miejsc, które możemy odwiedzić na wyspie, są oczywiście salony dealerów aut. W sumie w grze znalazło się około sześćdziesiąt pięć licencjonowanych pojazdów, od takich producentów jak Alfa Romeo, Mercedes, Lamorghini, Jaguar czy Ferrari. Przed kupnem można oczywiście wglębić się w parametry wozu, zasiąść za kierownicą, pobawić się opuszczanymi szybami, a nawet wybrać się na jazdę próbną. Ale pieniądze marnuje się również na inne sposoby. Brykę da się przemalować czy uzupełnić o lepsze części (ale w bardzo ograniczonym zakresie). Do tego posiadane cacka dobrze mieć gdzie przechować, więc trzeba za-inwestować też w dom – z im większym garażem, tym lepiej. Chałupa służy również do odbierania wiadomości, sprawdzania statystyk i postępów oraz naturalnie podziwiania swoich dzieciniek. Czym lepiej jeździmy, tym więcej mamy floty i na tym większy szpan możemy sobie pozwolić.

Czas przejść do mięska, czyli wyścigów, bo przecież to właśnie w nich zgarniamy kasę. Z początku nie ma niespodzianek. Ścigamy się na okrążenia lub do celu, albo wyłącznie z samym czasem. Później dochodzą bardziej wymyślne wyzwania. W jednym z nich należy w określonym czasie przejechać koło wyznaczonych foto-radarów, uzyskując jak najwyższą średnią prędkość. W innym z kolei dostajemy samochód, który mamy bez stłuczki dowieźć pod wskazany adres. Jest tego trochę, a niektóre pomysły są naprawdę ciekawe. Do tego dochodzą samochodowe kluby. W nich ścigamy się jeden na jeden z kolejnymi członkami, mając w perspektywie zostanie nawet prezesem takiej organizacji. Jednak kluby stawiają dodatkowe warunki członkostwa, jak na przykład określona marka samochodu. Dostęp do misji zależy



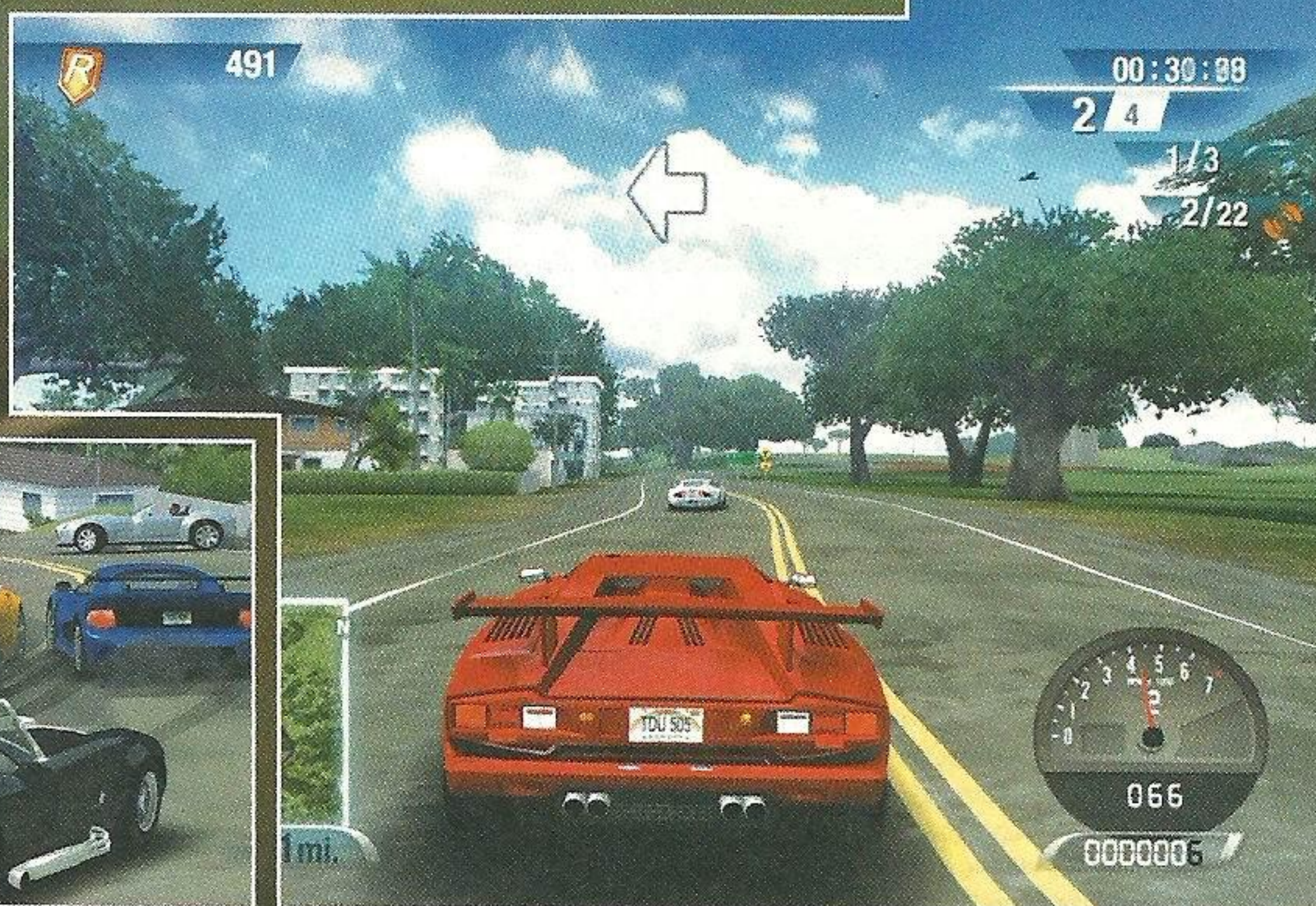
RECENZJE



TEST DRIVE ONLINE

Drugi dnem nowego Test Drive'a jest rozgrywka online. Wprawdzie w stosunku do Xboxa 360 wyleciało kilka opcji, jednak pozostało najważniejsze: wyścigi. Można zmierzyć się z ludźmi wybranymi samodzielnie z listy oczekujących lub zlecić dobór przeciwników konsoli. Jednak chyba najważniejsza w tym wszystkim jest możliwość przemierzania Oahu online, korzystających z tych samych dróg co inni gracze! W każdej chwili można wyzwąć kogoś na pojedynek, mrugając do niego światłami. Niestety w wersji na PS2 wypadła możliwość wrzucenia do sieci własnoręcznie stworzonych wyzwań. Ostatnim aspektem jest statystyka sieciowych osiągnięć gracza, w której zapisywany jest każdy jeden wyścig czy zadanie. Oczywiście przemierzając Oahu online, dalej można odwiedzać sklepy, warsztaty, kluby, czyli wszystko to, co w rozgrywce jednoosobowej.

■ Początkowo gracz stać jedynie na najtańszy dom, ale i ten mieści w garażu cztery auta. Wydaje się sporo, ale wraz z postępami i tyjącym portfelem konieczne są zakupy. Poza tym przecież zawsze lepiej mieszkać w luksusowej willi niż baraku, a widok wszystkich tych cacek w garażu jest po prostu wspaniały.



również od rangi gracza. Za szybką jazdę, korzystanie z tunelu aerodynamicznego, poślizgi oraz skoki gracz zbiera tak zwane Master Points, których liczba określa jego obecny poziom. Po każdym awansie, na wyspie odblokowują się nowe wyzwania.

Pomyślano również o tych, którzy nie zawsze mają przed sobą kilka wolnych godzin, które mogą poświęcić na zabawę. Dla nich stworzono opcję Quick Race, gdzie mogą wziąć udział w losowo wybranych wyścigach.

→ DEMON POD MASKĄ

Pisałem już, że wyspa jest ogromna, a widoczność spora. Czas przyjrzeć się trochę bliżej oprawie audio-wizualnej, bo choć TDU nie jest może

CAŁA POŁAĆ WYSPY, PONAD PÓLTORA TYSIĄCA KILOMETRÓW KWADRATOWYCH (JAK GŁOSZĄ DANE WYDAWCY), STOI PRZED GRACZEM OTWOREM

grą efektywną, to wyciska z PlayStation 2 siódme poty. Obecnie trudno się zachwycić taką grafiką, ale trzeba docenić, ile pracy włożyli programiści, by gra wyglądała jak najbardziej na czasie. Największy nacisk położono naturalnie na samochody, bo to przecież gra dla fetyzystów. Optywowe, bogate w detale i ślicznie wypolerowane – tak można je krótko scharakteryzować. Mowa oczywiście o licencjonowanych furach, bo te robiące za ruch uliczny już tak śliczne nie są. Niestety, z uwagi na dotkliwe już ograniczenia sprzętu, właściciele Czarnuli zostali pozbawieni dwóch smakowitych kąsków – prawdziwych odbić w lusterkach oraz wizualizacji zniszczeń. Bez tego pierwszego da się żyć, choć widok zza kierownicy nie daje już aż takiej frajdy. Co do uszkodzeń, to pozostaje kiwnąć głową ze zrozumieniem albo rozejrzeć się za next-genem. W każdym razie fizyka na PS2 hula na Havoku, choć moim zdaniem kolizje drogowe nie wypadają do końca przekonująco – mają coś z kartonowych pudeł. Z drugiej strony wszystko śmiga niezwykle płynnie i ani razu nie zwolniło! Na koniec jeszcze mała uwaga: jak na mój gust ta gra ma zbyt przytłumione kolory, w związku z czym ciągle ma się wrażenie, jakby jeździło się podczas angielskiej pogody. Za to bardzo pozytywnie wypada TDU pod względem muzyki. W czasie jazdy po wyspie mamy do dyspozycji około dziesięć-

ciu stacji radiowych, możemy również stworzyć własną playlistę. Osobiście uważam, że nie ma nic lepszego niż rock, gdy się dociska gaz do dechy i Test Drive utwierdził mnie w tym przekonaniu. Udźwiękowienie również stoi na wysokim poziomie, choć mój brat, który bawi się wersją pecetową, utrzymuje, że ryk silników na PS2 nie jest tak fachowy. Szczerze mówiąc, moje ucho nie wychwytywa takie niuansów.

Cieężko jednoznacznie ocenić Test Drive Unlimited na PS2. Odbiór tej gry zależy w dużej mierze od tego, czy widziało się te ładniejsze wersje. Ja widziałem, w związku z tym trudno mi było przeżyć loadingi przy wchodzeniu do opcji lub pełnowymiarowej mapy. Jednak moje wątpliwości nie dotyczą kwestii, czy to gra dobra, ale na ile dobra. Zdecydowanie to jedno z najładniejszych, najdłuższych i najbardziej rozbudowanych wyścigów na tę konsolę. Lepszych raczej już nie będzie. Z drugiej strony Unlimited rozwija skrzydła tak naprawdę dopiero na trzystasześcioletniej... Jednak osoba nie mająca żadnej styczności z nową generacją nie powinna się wahać, jeśli oczywiście uważa jazdę przedkładającą nad taranowanie aut na dopalacz. Wyciśnięcie wszystkich z soków Test Drive Unlimited zajmie jej tydzień. ■■

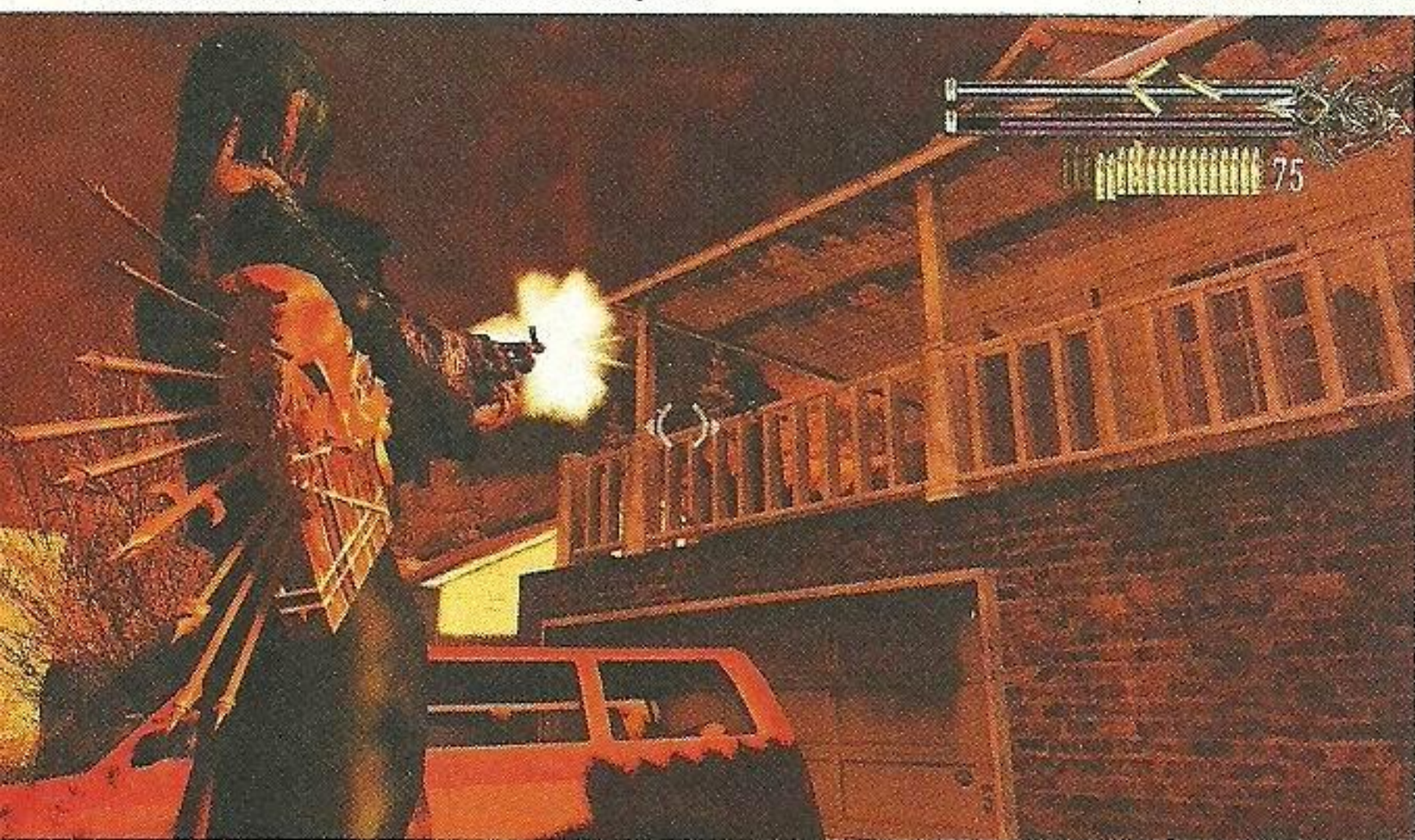
OCENA 7.9/10

ALTERNATYWA DLA NOWEGO BURNOUTA? BRAC! OBIE!





■ Taka grafa nie zachwyca w 2007 roku, oj nie...



BULLET WITCH

OBCASY. DEKOLT. ROZCIĘTA Z TYŁU SPÓDNICA I GIGANTYCZNA SPLUWA. POZNAJCIE ALICJĘ



txt: GULASH

XBOX 360

Wydawca: Atari
Producent: Cavia
Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■■■
MIŁO ■■■■■■■■■■

DOBRE: Dobry to jest świński tyłek w kapuście. Choć w tej grze też coś się znajduje – na przykład czary, które poznaje wiedźma w trakcie gry. Dobry jest też, ale oczywiście do śmiechu, widok latającego mózgu wydającego dźwięki przypominające odgłosy UFO z filmów z lat pięćdziesiątych.

ZŁE: Dubbing położy na łopatkę nawet najbardziej odpornych. A dalej? Nuda, monotonia, design, liniowość. **BRZYDKIE:** Ta gra lepiej wygląda na screenach, niż w akcji. Jest średnio-nijaka.

MARCELLUS: Gulashowi gra się wybitnie nie spodobała, ale w mojej opinii nie jest aż tak tragicznie. Można postrzelać, można powalczyć, ale trzeba przymknąć oko na ogólną stylistykę, bo fakt faktem – jest słaba. No i niegłupie, w ogólnym kontekście, są całe te czary. Jak dla mnie szóstką.

Bullet Witch nie miała specjalnych szans pozamiatać w gatunku strzelanin tpp na Xboxa 360 – przecież ma konkurencję w postaci Lost Planet i Gears of War; zdecydowanie najlepszych przedstawicieli tego typu zabawy na konsolach nowej generacji. Ale mogła przynajmniej próbować. Tymczasem najnowsze dzieło ekipy Cavia, typowych japońskich drugoligowców pracujących na zlecenie dla tego, kto akurat je da (choćby dla Square z dwiema częściami Drakengard) nie wybija się absolutnie niczym. Może poza absurdalną, właściwą dla sporej liczby gier pochodzących „stamtąd” stylistyką.

→ JAK TU ZARZĄDZIĆ?

Rys fabularny może i jest nawet przez chwilę intrygujący, ale słabo sprzedany. Jest jakiś straszny wirus rozprzestrzeniający się na cały świat, ludzie zmieniają się w mutanty-zombiaki i zaczynają eksterminować co się tylko da. Pojawia się jakaś tajemnicza siła, na usługach której znajduje się tytułowa Wiedźma – niebrydka nawet sztuka, prawdziwa kobieta-dynamit, z gigantyczną spluwą, szerokim wachlarzem umiejętności oraz dość standardowym garniturem ruchów. Jej zadanie polega na znalezieniu źródła zarazy i wyrznięciu tego, co tam się znajduje, by ludzie znowu mogli cieszyć się i radować.

Czym Wiedźma mogła wybić się nieco przed szereg? Na przykład tematem i stylistyką. Lost Planet i Gears stawiają na hard SF, z mechami, pancerzami bojowymi, przerażającymi przeciwnikami, świat skuty lodem lub „Destroyed Beauty”. Obie gry mają realistyczne, lub przynajmniej starające się tak wyglądać bronie, ciekawie wymyślony scenariusz. Z kolei **Bullet Witch** to japońska wizja świata po wielkim kataklizmie, jakim okazała się epidemia wirusa. I o ile samo otoczenie jest jak najbardziej w porządku – w końcu są porozwalane miasta i w miarę realistyczna grafika, a jednak prze-



■ Plansze są obszerne i wyglądają w miarę realistycznie, ale wydają się miejscami puste. Poza tym grafika to poziom pecetów sprzed dwóch lat.

ciwnicy to uśmiechnięte zombiaki (kopące szlugi!) w spodniach i latające, gigantyczne mózgi wydające przedziwne odgłosy, a także jeszcze kilku innych świrów, tak typowych dla wizjonerów z Kraju Kwitnącej Wiśni. Co prawda czasem trafi się coś bardziej normalnego, łatwiejszego do przełknięcia, ale mnie ten korał zwyczajnie rozbawił, znudził, znużył i odrzucił. Pudło.

KuloWiedźma mogła także porządzić bronią, ale Gunrod, jak zmyślnie nazwano to coś, czym włada bohaterka, to zwykła fuzja tylko w przedziwnej obudowie. Co prawda im dalej w grę, tym ciekawsze rzeczy z nią się dzieją (zmienia się, na przykład, w shotguna), ale celować tym za dobrze się nie da, nawet przybliżając widok. Przydałoby się delikatne, albo nawet nachalne automatyczne lokowanie po naciśnięciu przycisku. Japończycy mają dryg do slasherów i obmyślenia systemów combosów dosłownie do wszystkiego – tutaj brakuje czegoś takiego. Samo strzelanie, wykonywanie fiłaków w powietrzu i naparzanie Gunrodem w zwarciu po prostu nie jest fajne.

Ostatnią rzeczą, jaką mogła zarządzić nasza bohaterka, jest magia. I prawie się udało – to je-

dyny plus tej gry. Wiedźma, jak to czarownice mają w zwyczaju, poznaje kilka czarów. Na przykład potrafi mocą umysłu odepchnąć kilka samochodów, czy innych obiektów, uleczyć męczonę przez zombiala ludka, czy przywalić błyskawicami w czołg. Całkiem przyjemna zabawa, ale na tym nie da się, w moim odczuciu, oprzeć całej gry. Która jest zwyczajnie nudna, jak flaki z olejem.

→ GADKA SZMATKA

Graficznie **Bullet Witch** to typowy średniak – niczym nie zachwyca. Otoczenie jest znośne, tekstury – takie tam, bohaterka rusza się w miarę sprawnie, choć dość sztywno. Plusem jest olbrzymia widoczność, ale tereny, które przemierzamy, sprawiają wrażenie pustych. Animacja chrupie i szarpie jak siemasz. Są dość ładne renderowane wstawki, ale czy dla wstawek wydaje się dwie i pół stówki?

Muzyka wprawdzie jest, ale jakaś nijaka, za to angielski dubbing, tradycyjnie dla japońskich drugoligowców, to po prostu wstyd i poniżenie. Wiele jestem w stanie znieść, ale słuchanie gadek zombiaków przy peciku było już ponad moje siły. Są tak żenujące.

Bullet Witch to tytuł przygotowany zdecydowanie z myślą o japońskim rynku, na którym Xbox 360 potrzebuje jak najwięcej powstałych w Kraju Kwitnącej Wiśni gier. I nieważne jakich – mają być i już. To jest właśnie taka gra. Nieważna i nieciekawa. ■■

OCENA 5.5/10
PO CO TO KOMU?



■ To mogła być niezła gra, bo jest na swój sposób świeża i wizjonerska – jednak jako całość nie broni się; szwankuje za dużo elementów.





HOTEL DUSK: ROOM 215

KOLEJNA ŚWIETNA GRA NA NINTENDO DS



txt: GULASH

NINTENDO DS

Wydawca: Nintendo
Producent: Cing
Liczba graczy: 1

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
MIÓD:

DOBRE: Grafika, scenariusz, muzyka..
ZŁE: Rozpazione do nieprzytomności dialogi. Może by tak trochę krócej i zwężcie..
BRZYDKIE: Całe to 3D na NDS to nie jest szczyt techniki.

MARCELLUS: Gulash znalazł sobie nową przenośną zabawkę po skończeniu Phoenixa Wrighta i jeśli mówi, że to dobre, to trzeba mu wierzyć. Faktycznie w akcji Hotel Dusk wygląda nietuzinkowo. Ale liczba dialogów po prostu poraża.

Hotel Dusk jest mocno przegadany i jeśli macie lekką awersję do długich, ciągnących się jak, za przeproszeniem, gluty dialogów, ta gra Was po prostu odrzuci. Trzeba gadać o wszystkim – cisnąć, zadawać pytania, słuchać nierzadko kwiecistych i powolnych wypowiedzi. Nie ma tej lekkości, co w Phoenix Wright, ale i sama stylistyka gry różni się od przygód pokręconego adwokata – głównym bohaterem jest były glina, a obecnie akwizytor i domokrążca. Jest rok 1979, do tytułowego hotelu Kyle przybywa na zlecenie szefa – ma odebrać tajemniczą przesyłkę, a czekając na nią zatrzymuje się właśnie w pokoju 215. Bohatera dręczy przeszłość – stara się rozwikłać zagadkę śmierci swojego partnera z czasów, gdy jeszcze był glina. Nasz eks-policjant jest arogancki i pewny siebie, ale ma otwarty, analityczny umysł. Więcej niuansów scenariusza nie mam zamiaru zdradzać, powiem tylko, że jest i zbrodnia, tajemnica i wiele innych, klasycznych motywów. Ale to bardzo fajny, ciekawy i wciągający scenariusz.

Po hotelu poruszamy się niczym w strzelaninie fpp, wiodąc stylusem – na górnym ekranie widać trójwymiarowy obraz z oczu bohatera, na dole zaś mamy mapkę umożliwiającą orientację w terenie. Nieco drażni fakt, iż po podejściu, dajmy na to do drzwi lub szafy, trzeba tapnąć ikonę powiększającą dany obszar – po setnym razie ma się tego zwyczajnie dość. Konsolę trzyma się otwartą niczym książkę, bokiem. Jest również opcja dla leworęcznych graczy.

Trafiają się zagadki, raczej proste i mało wymagające, choć kilka z nich jest niezwykle sprytnie pomyślanych i wymaga na przykład zabawy z konsolą – nie w grze, ale z samą konsolą. Naturalnie, czasem trzeba użyć jakiegoś przedmiotu w odpowiednim miejscu. Jednak osi gry są wspomniane dialogi, poznawanie nowych bohaterów tego dramatu i wyciskanie z nich wszystkich informacji. Na szczęście nie trzeba pisać pytań, hehe – wybieramy je z listy dostępnych.

Gra się znakomicie. Przede wszystkim dzięki grafice tej gry, który – no nie uniknę tego porównania – przywodzi na myśl teledysk A-Ha „Take on Me”. Postacie, które widzicie na screenach drgają, ruszają się, mają mimikę. Po prostu super. Świetnie także prezentuje się warstwa dźwiękowa gry, choć na czytane dialogi nie ma co liczyć. Ogółem – dla fanów przygodek znających dobrze język angielski po prostu mus.

OCENA 8.0/10

MA STYL, SCENARIUSZ, FASON I SZYK. BĘDZIE ROBIĆ HAJŚ - PIK PIK



■ Tajemnica przedziwnego zabójstwa sprzed lat, którą nosi w sobie Kyle, nie daje mu spokoju. Oczywiście jest pełna retrospekcja tego wydarzenia.



FINAL FANTASY III

MINĘŁO JUŻ SZESNAŚCIE LAT?



txt: GULASH

NINTENDO DS

Wydawca: Nintendo
Producent: Square
Liczba graczy: 1

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
MIÓD:

DORRE: Po raz pierwszy trzeci Final po angielsku. Ładna grafika, dobry dźwięk, klasy postaci.
ZŁE: Archaiczny design, losowe potyczki.
BRZYDKIE: Zbliżenia na twarze postaci w trójwymiarze, omijanie możliwości NDSa przez Square.

MARCELLUS: To nie moja para kaloszy – z tych dwóch gier zdecydowanie bardziej podoba mi się Hotel Dusk. Choć doceniam Finala – fani erpegów nie zawiodą się na tej pozycji.

Erpegów na Nintendo DS wydaje się być pod dostatkiem, a jednak Square Enix dorzuca do kociołka kolejny – tym razem remake **Final Fantasy III**, szesnastoletniej już pozycji. Magia tytułu działa, a i sama gra nie jest wcale słaba, choć zdecydowanie czuć staro-szkolny design. No i zdaje się, że ten tytuł nigdy wcześniej nie opuścił Kraju Kwitnącej Wiśni.

Kilka rzeczy można jednak było poprawić w stosunku do pierwowzoru – na przykład tempo, w jakim porusza się bohater, szczególnie na mapie świata, jest po prostu przewolne. Być może kiedyś fani erpegów mieli więcej cierpliwości. No i oczywiście nie zapominajmy o niekończących się losowych potyczkach z konieczności słabymi przeciwnikami, które bardzo szybko sprowadzają się do wciskania jednego przycisku, co robi się zwyczajnie nudne. Z drugiej strony – zdarzają się momenty, w których za mało napompowana drużyna trafia w miejsce, gdzie przeciwnicy kładą naszych dosłownie kilkoma strzałami. Nie da się uniknąć ani jednej, ani drugiej sytuacji – archaiczny design gry wylazi tu w całości. Cała zabawa jest dość liniowa i schematyczna, scenariusz raczej miałki, ale gra się nawet przyjemnie. Magia tytułu? Być może.

Ekipa składa się z czterech postaci (czasem ktoś jeszcze się przypalała na chwilę) i można je rozwijać w systemie znanym od czasów Final Fantasy Tactics, czyli określając ich profesję spośród 23 kategorii. Jest levelowanie, można też wymieniać zajęcia (mag czy ninja? Oto jest pytanie) i to właściwie jest główny powód, dla którego ktoś mógłby chcieć zagrać w ten remake.

Sporym atutem gry jest w pełni trójwymiarowa grafika; kolorowa, radosna, dopracowana. Większość erpegów na NDSa to jednak gry dwuwymiarowe, tutaj Square postarało się i doszlifowało oprawę. Osobiście jednak całe to 3D w Nintendo DS uważam za porażkę i choć na Finala nie będę się specjalnie krzywił, to jednak recenzowane miesiąc temu Childeren of Mana, choć znacznie gorsze pod względem grywalności, wygląda moim zdaniem ładniej.

Plusem dla fanów będzie w pełni renderowane intro, do którego muzykę przygotował Nobuo Uematsu, a także podciągnięte nieco do dzisiejszych standardów muzyczki podczas gry. Wykorzystanie touchscreena jest minimalne; praktycznie do przełączania postaci. Szkoda, że Square nie zdecydowało się docenić wszystkich walorów tej konsoli. Tak czy inaczej, **Final Fantasy III** to niezły kasek dla fanów erpegów, ale raczej tych cierpliwych.

OCENA 7.0/10

FANI I TAK TO KUPIĄ



mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM

PRO EVOLUTION SOCCER 6

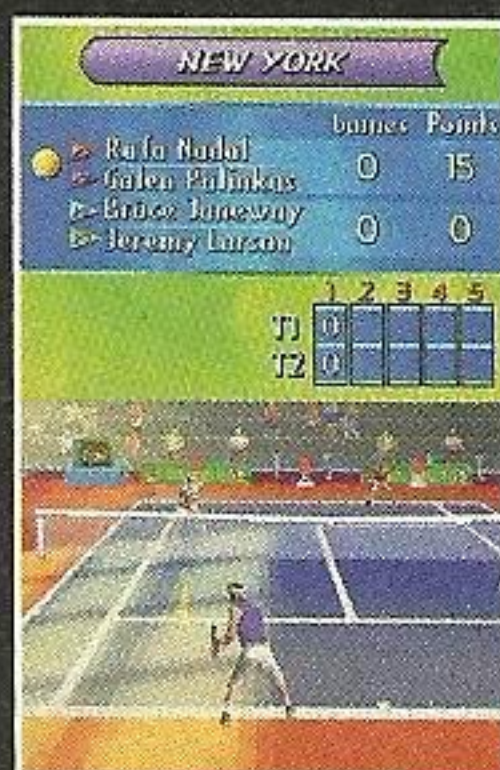
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 5/10



Konami nie popisało się z konwersją PESa na Nintendo DS. Przede wszystkim dlatego, że silnik gry pochodzi jeszcze z czasów PS one, co weterani serii wyczują po kilku sekundach z grą – jest po prostu mocno uproszczona w stosunku do tego, co mamy choćby na PSP. Za mocno. Jedną, nisko umieszczoną kamerą, kulawa animacja, ślimacze tempo i brak możliwości dłubania w składach eliminują tę pozycję z koszyka z zakupami. Lepsza jest, uwaga, FIFA 07. [gsh] ■■

RAFA NADAL TENNIS

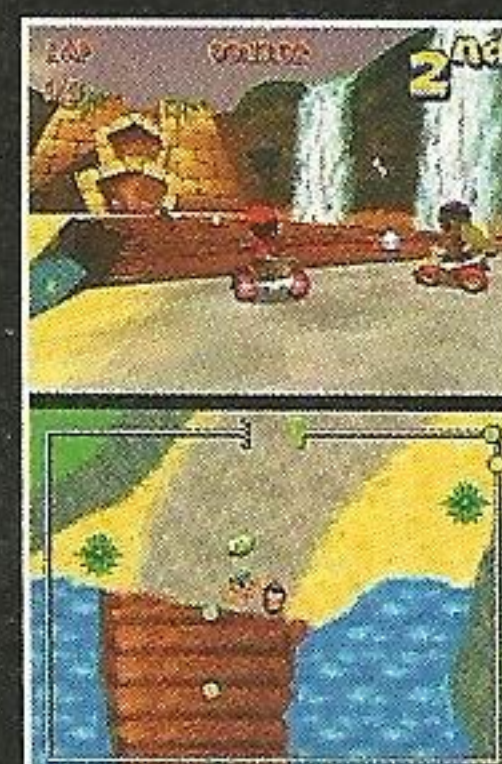
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: CodeMasters ■ Ocena: 6/10



Rafa Nadal jest jedynym licencjonowanym tenisistą w tej całkiem udanej grze, ale dzięki edytorowi można do woli tworzyć własne wariacje Anny Kournikovej. Sama gra też jest niczego sobie – oprócz „standardowego”, zbliżonego do Virtua Tennis sterowania, jest też opcja dla stylusa, którym można wodzić i pukać w ekran. Jeśli jednak ktoś ma zamiar zwyciężyć w kilkunastu dostępnych turniejach, lepiej niech zda się na przyciski i krzyżak. Można spokojnie pograć. [gsh] ■■

DIDDY KONG RACING

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo ■ Ocena: 8/10



To mocno wzbogacona w stosunku do pierwowzoru konwersja z Nintendo 64, która na przenośnej konsoli sprawdza się wymiennie. Są to bowiem nie tylko wyścigi (pojazdów jeżdżących i latających), jak choćby Mario Kart, ale także gra przygodowa i party game w jednym. Do tego gigantyczna i pełna bonusów do odblokowania – od edytora tras, aż po możliwość nagrywania własnego głosu. No i ma multiplayer także przez internet, co wciąż na handheldach jest dla mnie fenomenem. [gsh] ■■

■ Czemu nie można, jak w Excite Truck choćby, podłożyć własnej muzy z kart SD? Choć aktorzy podkładający głos pod Sonica i cała hałastrę nie zawiedli, ten nieco infantylny klimat został oddany pieczołowicie.



SONIC AND THE SECRET RINGS

SONIC ODBIŁ SIĘ OD DNA. OBY NA DŁUŻEJ



txt: GANON

Wii

Wydawca: Sega
Producent: Sonic Team
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA:
DŹWIEK:
MIOD:

DOBRE: Szybkość, szybkość, szybkość.
ZŁE: Monotonia i, co za tym idzie, nuda.
BRZYDKIE: Opóźnione reakcje wiilota i niektóre tekstury.

GULASH: No proszę – Sonic Team udało się wycisnąć z Sonica jeszcze trochę miodu. Bo ostatnia inkarnacja serii, z którą miałem (nie)przyjemność na Xboksie 360 wręcz porażała nieporadnością autorów. W Secret Rings gra się przyjemnie, ale też prosiutko i bez specjalnego zacięcia. No i cieszy masa mini-gier.

Od kilku lat obserwujemy, jak jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek Segi stacza się po równi pochyłej. Kiedyś Sonic był synonimem zabawy na najwyższym poziomie, dzisiaj straszy recenzentów i odpycha graczy. Jak wyszło tym razem?

→ SONICZE BAŚNIE

Część stron z „Baśni tysiąca i jednej nocy” zostało wymazanych przez złego dżina Erazora, natomiast Jeż musi teleportować się do środka książki i odzyskać utraconą treść – tak w skrócie przedstawia się fabuła nowego Sonica. Wita nas prolog, gdzie dżinka Sahra uczy nas podstawowych ruchów – jak sterować Niebieskim, jak skakać, atakować. Z czasem pojawiają się tu też instrukcje dotyczące bardziej skomplikowanych trików. Główny tryb to jednak szereg światów, podzielonych na kilkanaście misji – polatamy po pustynnych oazach, statkach pirackich czy po prehistorycznych krainach pełnych grasujących dinozaurów.

Będziemy skakać po linach, biegać po mostkach, rampach, szusować na desce, wystrzeliwać się z katapult, miotać i rzucać. Gruha idzie na bok – sterujemy samym wiilotem. Dzierząc go oburącz możemy jedynie korygować kierunek ruchu Sonica (lewo bądź prawo). Odchylając go do tyłu spowodujemy, iż niebieski urwis zacznie się cofać. Dusząc dwójkę skaczemy – im dłużej przytrzymamy, tym dalej pofruniemy. Kiedy znajdziemy się w biegu, możemy wyskoczyć i poszybować daleko w przód, jeśli jednocześnie zrobimy wymach. A gdy na naszej drodze stanie przeciwnik, aby go rozłożyć na łopatki, trzeba się wybić i wystrzelić w jego kierunku machnięciem, co pozwoli nam odbić się i polecieć

jeszcze dalej. Dystans, jaki pokonamy, zwiększa się wraz z liczbą zakapiorów, jaką stracimy. Gdy zbliżymy się do chmary oponentów, wybijemy się w przestworza i zanurkujemy w kierunku jednego z nich, mamy szansę zainicjować efektowne kombo, które wywali nas na sporą odległość

→ NIE TAKI WILOT STRASZNY

Projekty poziomów są niezłe. Jest kolorowo, są hopki, przyspieszacze, przepaście, spirale, kręcioły, jakieś zbiorniki wodne, ostrza, nabite ćwiekami kule, katapulty. Przyjdzie nam też popływać czy polatać. Wykonanie nie zawodzi – wyraźne, choć czasem słabujące tekstury, ładnie wymodelowane postacie, nieco gorzej już z efektami świetlnymi. Za to woda jest śliczna – odbija wszystkie refleksy, faluje. Gdy do niej wpadniemy, już tak dobrze się nie zachowuje, jednak miło jest popatrzeć na niewzruszoną toń. Warto wspomnieć o płynnej animacji, mimo czasem obłędnego tempa.

Światy dzielą się na misje – trzeba zebrać 50 pierścieni, pokonać 30 wrogów, śmignąć przez tor przeszkód pozostając bez szwanku, pokonać szefa czy zwyczajnie dotrzeć do mety. Nie brakuje różnej maści urozmaiceń. Raz trzeba zwięzać przed goniącymi nas dinozaurami, raz przyłgnąć do ściany niczym Snake i prześlizgiwać się, jednocześnie uważając na agresywnego gada, pływać na belce, zjeżdżać po rampach, czy przeskakiwać z jednego wroga do drugiego itd..

Secret Rings nie zrywa z tradycjami serii, więc także i tu mamy mnóstwo zbierania. Różne pierścienie i kulki tylko czekają, aby je zgarnąć – po skończeniu etapu nasze zdobycze są podsumowywane i otrzymujemy punkty doświadczenia, po

czym levelujemy naszego bohatera i dostajemy nowe myki. Sama rozgrywka nie byłaby tak atrakcyjna, gdyby nie zawrotna momentami prędkość, jaką osiąga Jeż. Po wdepnięciu na kilka przyspieszaczy dostaje kopa i zasuwa jak oszalały. A wtedy już trzeba zdać się na intuicję. I sprawność w wywijaniu wiilotem. Gorzej, gdy niektóre plansze są dziwnie skonstruowane i poszczególne skoki trzeba powtarzać kilka razy z powodu mało precyzyjnego sterowania i opóźnionej reakcji wiilota. Wtedy frustracja sięga zenitu, a takich „glupich momentów” jest, niestety, za dużo.

→ GRAJĄ NA GITARACH

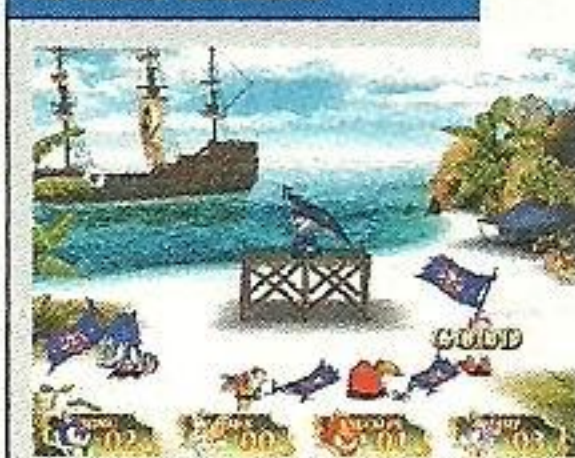
Oprawa dźwiękowa to porażka. W tle tandeciarskie riffy, na dokładkę bądziwny wokal, a całość składa się na mało strawną kakofonię, w najlepszym przypadku niemiłe dla ucha brzdęki i piski. Ale nawet mimo to **Sonic and the Secret Rings** to najlepsza odsłona perypetii Jeża od kilku lat. Wiele zabawy przysporzyło mi kompletowanie kolejnych zadań, zbieranie pierścieni, walki z bossami.

Świetnie bawiłem się śmigając ponaddwukrotnie Jeżem po zakręconych torach i spiralach, doznając przyjemnie oddanego uczucia pędu. Jednakże równie szybko, jak bohater się porusza, nudziły się kolejne, bliźniaczo do siebie podobne zadania, a zaczynała wkradać się monotonia. Bo Secret Rings to produkcja intensywna, ale najlepiej by była dawkowana przy półgodzinnych posiedzeniach. Jeśli masz Wii, a narzekasz na brak dobrych gier – bierz. ■■

OCENA 7.0/10

SONIC UCIEKŁ ŚMIERCI SPOD KOSY. BYŁ SZYBSZY...

40 MINI GIEREK!



Miłym dodatkiem jest opcja Party. Tutaj rozgrywka przypomina imprezę z Mario – mamy plansze, po których się poruszamy i kolejne mini-gierki na każdą rundę. Do wyboru pozostają 4 światy – kraina dinosaurow, statek piracki czy pustynne tereny. Kto pierwszy dotrze do mety, ten wygrywa. Inaczej niż w Mario Party, tu o liczbie pól, o które ruszymy się do przodu, decyduje miejsce, jakie zajmujemy w poprzedzającej rundzie mini-gierce. Wiilot otwiera całkiem nowe możliwości, jeśli o pomysłowość tychże chodzi. Będziemy rąbać drewno, pompować balon, łapać do siatki spadające kulki-potworki, nabijać na miecz szybujące owoce, pływać kajakiem czy grać na skrzypcach. Zanim przejdziemy do kolejnych mini-gierek, zapoznajemy się z krótką instrukcją, jak wiilota trzymać i jak nim machać. Ubaw jest całkiem niezły, zwłaszcza, gdy zbierze się trzech znajomych z pilotami.



■ Gra jest szybka, efektowna i stosunkowo prosta – każdy może przy niej znakomicie się bawić. a przecież o to właśnie chodziło Nintendo z całym konceptem nowej konsoli.

GHOST RIDER

THE VIDEO GAME

2K



Johnny Blaze, którego dusza skazana została na wieczne potępienie, rozświetla nocne niebo jako Ghost Rider.



Teraz musi jednak chronić innych, by nie podzielili jego przeklętego losu.



I spowodować, aby zbrodźcy, tacy jak Blackheart, Vengeance czy Scarecrow, zakosztowali ognia piekielnego.



Ochronić życie i duszę swej miłości, Roxanne.



ZAGRAJ W ZUPEŁNIE NOWĄ PRZYGODĘ

- Całkowicie nowa historia, stworzona przez geniuszy komiksu - Gartha Ennisa i Jimmy'ego Palimiotti.
- Zabójcza walka z arcyzłoczyńcami Marvela - zarówno pieszo, jak i na piekielnym motocyklu.
- Dziesiątki premii, w tym klasyczne komiksy Ghost Rider, filmy „jak powstawała gra” i inne.
- Gra wieloosobowa dla czterech graczy (deathmatch motocyklowy) w wersji na PSP® (PlayStation® Portable).

WWW.GHOSTRIDERGAME.COM



PlayStation 2



PlayStation Portable

COLUMBIA
PICTURES

MARVEL

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



12+

www.pegi.info



MOTORSTORM

BURZA W SZKLANEJ TAFLI



txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Evolution
- Liczba graczy: 1 (12)

GRAFIKA ■■■■■■
DZWIĘK ■■■■■■
MIOD ■■■■■■

DOBRE: Hipnotyczna prędkość, grafika, poziom trudności, grywalność, sterowanie, soundtrack.

ZŁE: Widok tpp z motocykli, jednak za mało tras, jeden tryb zabawy, obsługa sixaxis i brak wibracji.
BRZYDKIE: Niektóre tekstury kłują po oczach, na szczęście rzadko. Chrupnięcia w jakości HD potrafią drażnić nie mniej niż na normalnych telewizorach.

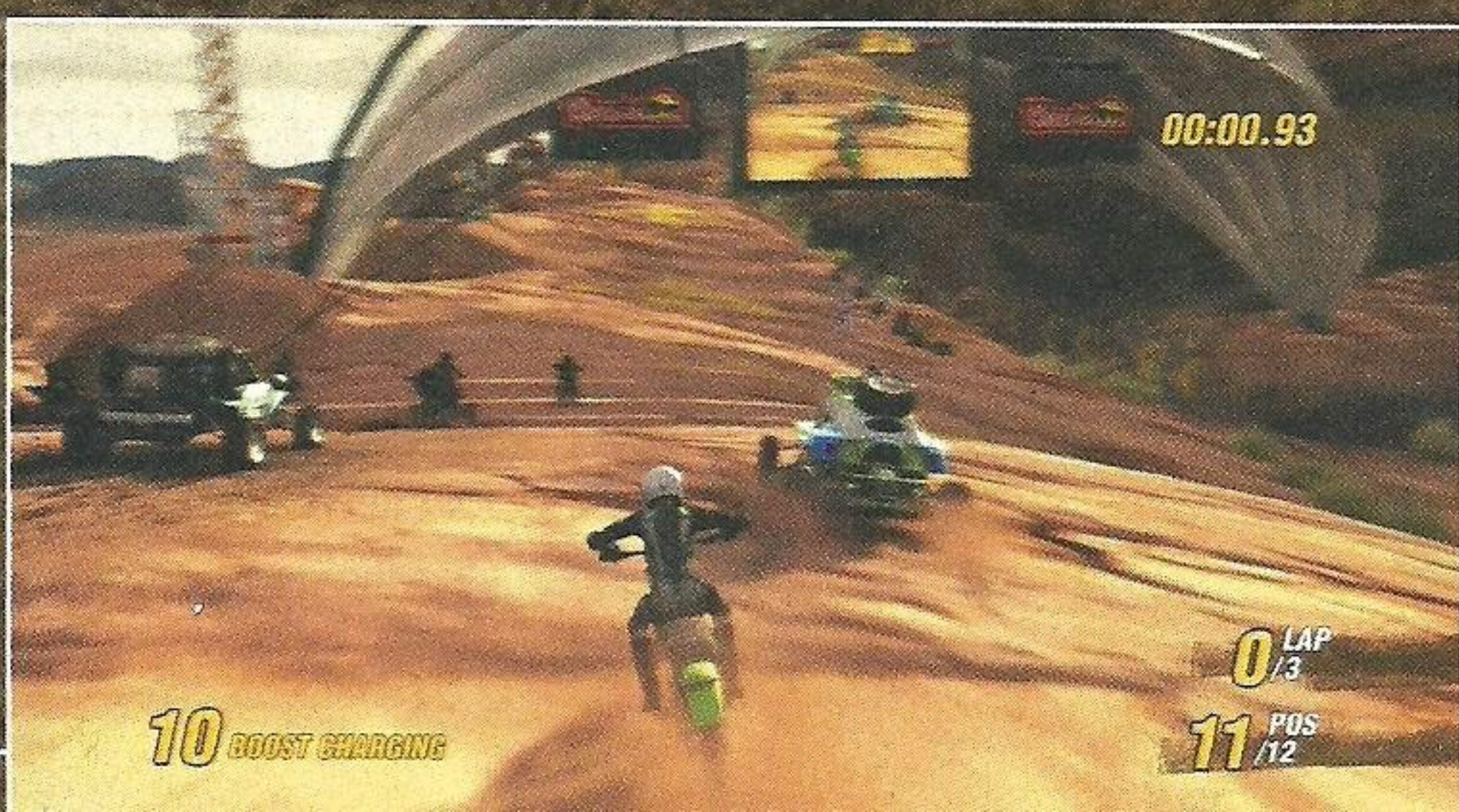
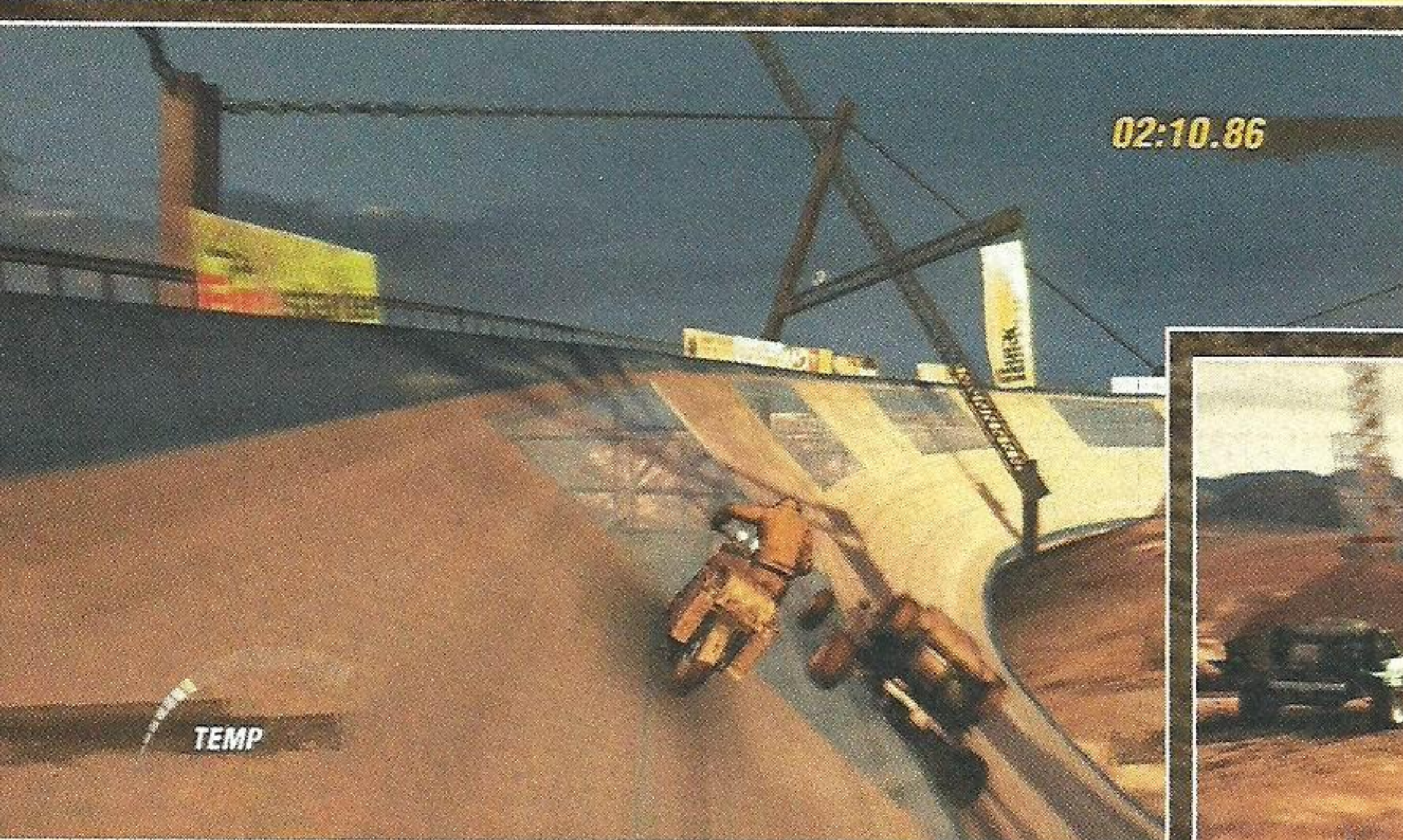
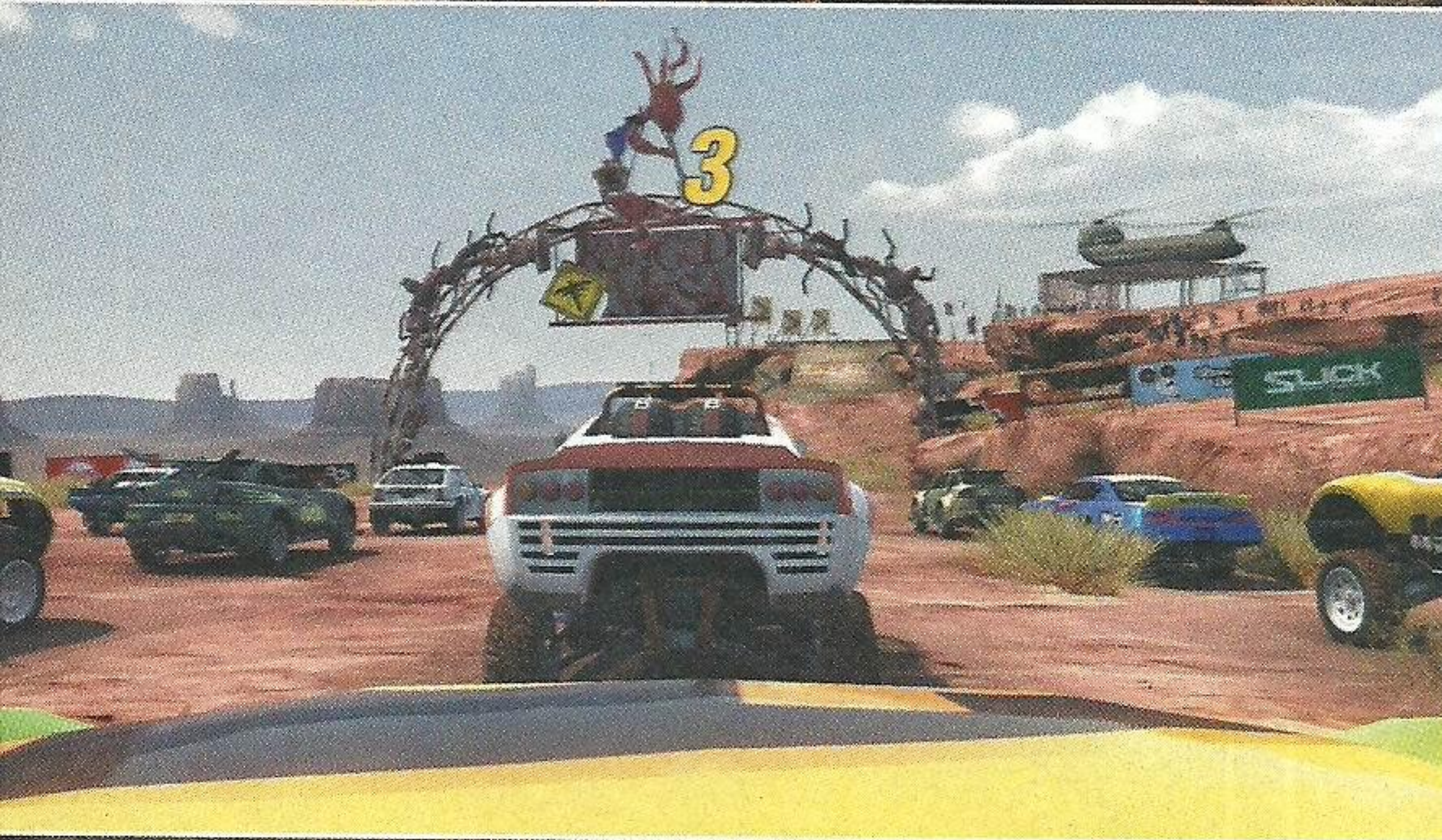
GULASH: Jeśli kupujesz PS3 i masz flotę tylko na jedną grę – wybierz MotorStorm. Pokazuje power i gra się po prostu świetnie.

Najpierw przez długi czas elektryzował nas niesławny trailer z E3 w 2005 roku, potem zachwycaliśmy się wczesną wersją MotorStorma, teraz wreszcie mam okazję ogarnąć całość jednej z najbardziej oczekiwanych gier na starcie PlayStation 3 w Europie. Co ciekawe, nie jest to całość jakaś specjalnie olbrzymia czy też skomplikowana, ale za to bardzo, ale to bardzo dobrze przemyślana. Parafrazując – chodzi o to, żeby pewne, niezbyt istotne minusy nie przysłoniły nam plusów tej produkcji. Jakże to minusy? Przeciętna liczba tras, stosunkowo niewiele (a dokładniej pięć) pojazdów w każdej z siedmiu klas, które na dokładkę niczym poza wyglądem i nazwą się między sobą nie różnią. Jeden tryb zabawy dla pojedynczego gracza, online oraz tylko jeden rodzaj wyścigu – wyścig właśnie...

Od kilku lat twórcy gier przyzwyczajają nas do tego, że gra nie może składać się z tylko jednego trybu zabawy; samochodów, części do tuningu wizualnego i mechanicznego też ma być multum, wyścigów na rozmaitych zasadach również... W wyniku tego podejścia gry niesamowicie się rozrastają i komplikują. MotorStorm jest natomiast powrotem do arcade'owych początków gier – gdyby stworzyła ją Sega lub Namco, z całą pewnością hulałaby już w salonach gier, na wielu zlinkowanych ze sobą automatach. Twórcy MotorStorma znaleźli bowiem taką magiczną formułkę, która sprawiła, że gra, pomimo swej prostoty (a może właśnie dzięki niej...) jest naprawdę świetna i odświeżająca. Przypomina nam o podstawowych zaletach gier video – mają być proste i miodne.

→! FESTIWALOWA GORĄCZKA

Założenia MotorStorm są banalne – w podstawowym i jedynym trybie single player – Festival – bierzemy udział w odbywającym się na pustyni w Arizonie zlocie



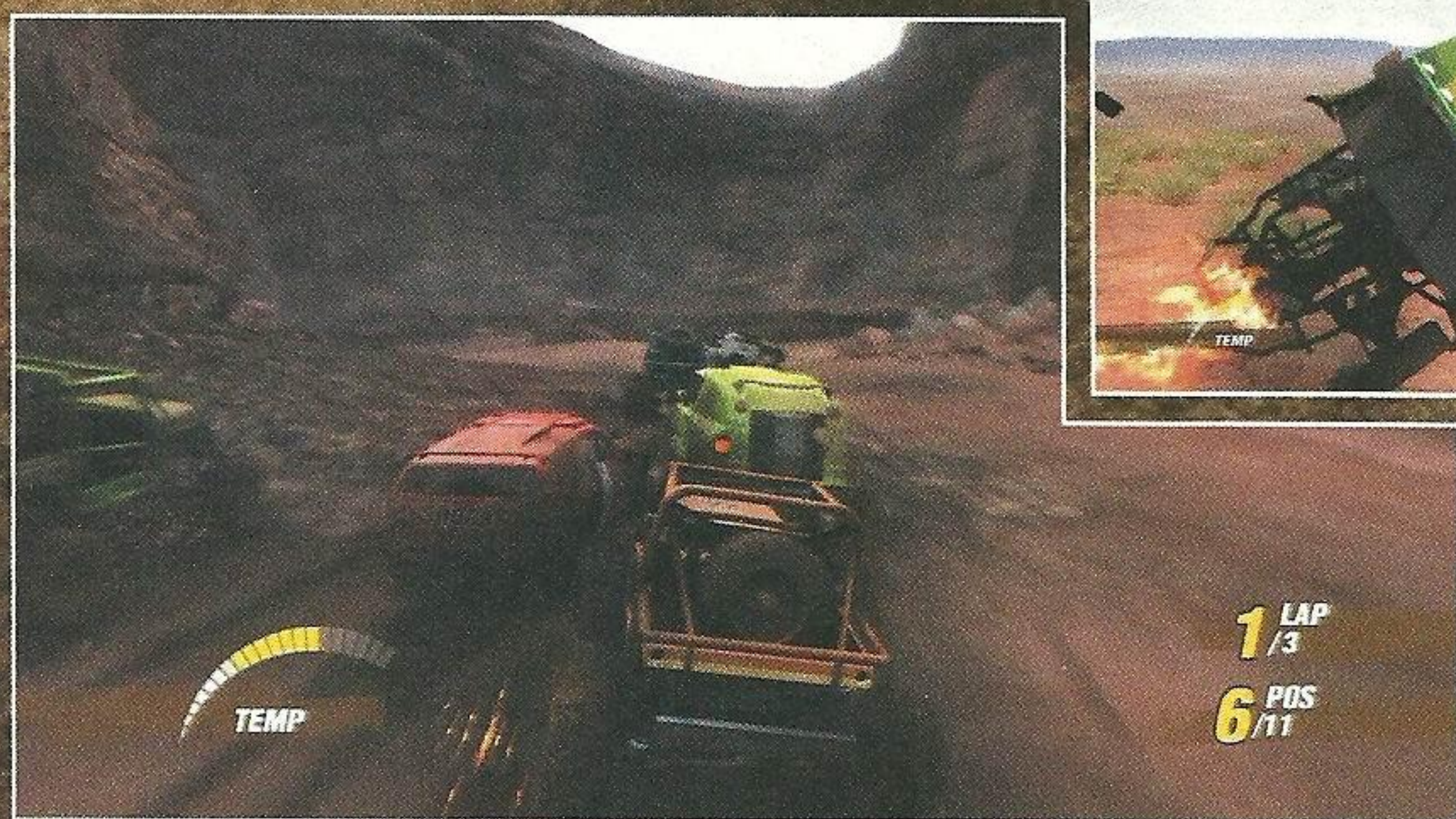
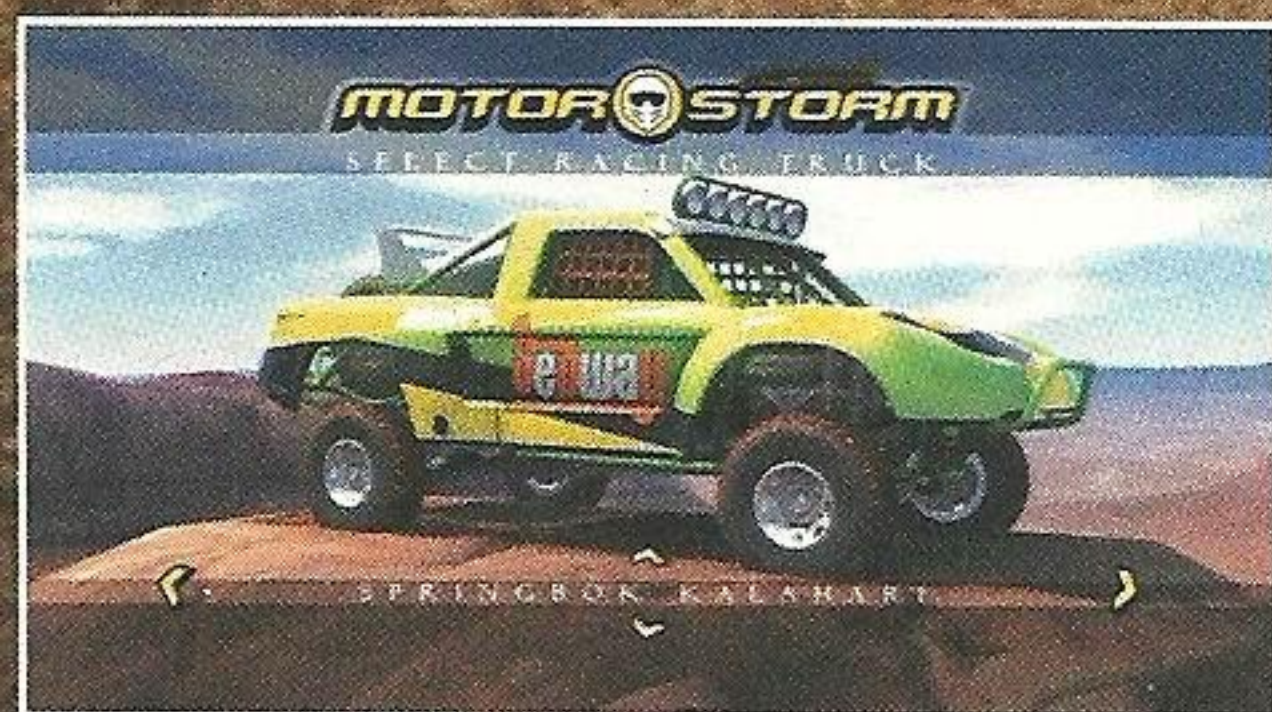
■ Trasy są tak zaprojektowane, że prawie zawsze tuż przed metą jest sporo miejsca na rozbijanie fury – turbo do oporu, desperacka szarża na premiowane awansem miejsce i eksplodujący finisz! Yeah!



09 BOOST CHARGING

0 LAP / 3

13 POS / 14



1 LAP / 3
6 POS / 11



■ Wszystkie pojazdy wybuchają podczas dachowania... Wszystkie? Nie, ciężarówki dachują z rzadką i na dokładkę potrafią to czasami przetrwać. Co gorsza, tracimy wtedy masę czasu, zanim konsola zarządzi restart.

POBIEŻNE OPISY ODDAJĄ TYLKO OGÓLNA CHARAKTERYSTYKĘ TRAS. TEGO, CO SIĘ NA NICH DZIEJE PODCZAS GRY NIE DA SIĘ OPISAĆ SŁOWAMI, TO TRZEBA ZOBACZYĆ NA WŁASNE OCZY

maniaków jazdy po bezdrożach w pojazdach wszelkiej maści. Kolejne zawody pogrupowane są w tak zwanych „biletach”, maksymalnie po cztery w każdym, a za każde pierwsze, drugie lub trzecie miejsce zdobywamy punkty, które odkrywają nam dostęp do kolejnych „biletów” oraz nowych pojazdów. Ale i tak od początku do końca zabawy możemy jeździć tym samym, ulubionym modelem motocykla czy ciężarówką i szanse na zwycięstwo mamy identyczne, jak na zdobytej pod koniec gry maszynie. Pomysł kontrowersyjny, prawda? We wszystkich racerach pojazdy dzielą się na takie, którymi jeżdżą wszyscy i takie, którymi nikt nie jeździ, bo są słabe. Weźmy chociaż Project Gotham Racing 3 – w sieci zdecydowana większość graczy wybiera samochody najlepsze i najszybsze, co sprawia, że nierzadko po trasie zasuwa same na ten przykład Ferrari różniące się między sobą wyłącznie kolorem. No właśnie, w MotorStorm uniknięto tego problemu czyniąc wszystkie pojazdy w danej klasie równymi wobec prawa. Ale już między klasami różnice są wyraźnie odczuwalne, determinując wynik rywalizacji na wszystkich trasach. Każda bowiem z klas pojazdów specjalizuje się w czym innym i na każdej niemal trasie jej szanse zależą od wybranej przez nas drogi...

Pojazdy dzielą się na samochody wyścigowe (racing cars), motocykle, terenówki wyścigowe (rally trucks), quady, buggy, mud pluggery (wielkie terenówki w typie Hummera) oraz ciężarówki. Wymieniłem je według prędkości maksymalnej, jaką mogą osiągnąć, ale to dopiero pierwsza z zależności. Drugą jest rozmiar i tu kolejność jest już zupełnie inna – najmniejsze są oczywiście motocykle, potem quady, buggy, samochody wyścigowe, terenówki wyścigowe, mud pluggery i ciężarówki. Trzecią zależnością jest „lubienie” poszczególnych nawierzchni – na płaskim piachu najszybsze są samochody wyścigowe i motocykle, a najwolniejsze ciężarówki i mud pluggery, z kolei w słynnym motorstormowym bloku najgorsze są motocykle i wyścigówki, a najszybsze ciężarówki i mud pluggery. Oprócz tego są też skały, kamienie, wyschnięta

ziemia, ziemia porośnięta trawą, ale generalnie nawierzchnie są cztery – błoto, kamienie, skały i piach. Na każdej z tras (oprócz bodajże Rain God Mesa) występują wszystkie nawierzchnie, a cała zabawa polega na tym, żeby znaleźć drogę, która najbardziej pasuje naszemu pojazdowi i jej się trzymać. No i w odpowiednim miejscu używać dopalacza, którym ma tę właściwość, że przegrzewa silnik, a ostatecznie powoduje jego eksplozję – to zresztą świetny sposób na efektowne zakończenie wyścigu. Niestety silnik nagrzewa się wielokrotnie szybciej niż chłodzi, jedynym sposobem na przyspieszenie tego procesu jest kompletne rozwałkowanie naszego środka transportu. Po wypadkach mamy więc możliwość wypalenia całego turbo, ale raczej nie polecam tego sposobu. Choć czasami, z rzadką, tak desperacki ruch może się opłacić.

→ I ZAKRĘCONE

Praca, jaką twórcy MotorStorma włożyli w stworzenie tras zasługuje na szacunek, a nawet szacun. Fakt, jest ich niezbyt wiele, bo zaledwie osiem, ale każda z nich jest zupełnie inna. Rain God Mesa jest dość prosta, ale bardzo „skoczna”, Rockhopper jest jeszcze bardziej napchany skoczniami, a także pełen odnóg i alternatywnych ścieżek, Coyote Rage jest krótki, ale intensywny, Grizzly ogromne, skomplikowane, pełne skrótów i rozwidleń, Tenderizer długi, błotnisty, naszpikowany skałami i nieustanną walką, Dust Devil piaszczysty i szybki, Mudpool błotnisty i mozolny, a Sidewinder Gulch skomplikowany i pokrecony. Każda trasa ma więc swój znak rozpoznawczy, ale nie na każdej gra pozwala nam pojechać czymś tam sobie zechcemy. Trasy uniwersalne, gdzie każdy znajdzie coś dla siebie, to przede wszystkim najefektowniejsze Grizzly i Sidewinder oraz króciutki Coyote Rage; Dust Devil i Tenderizer też są w miarę uniwersalne, ale na tej drugiej raczej nie zmieszczą się ciężarówki, które rządzą i dzielą na Mudpool. Raczej nie spotkamy cięższych maszyn na Rain God Mesa i Rockhopper – za dużo latania, jak na

możliwości ciężarówek i mud pluggers, które lepiej czują się blisko ziemi.

Ale tak pobieżne opisy oddają tylko ogólną charakterystykę tras. Tego, co się na nich dzieje podczas gry nie da się opisać słowami, to trzeba zobaczyć na własne oczy, wyczuć na padzie. Krótko mówiąc – nieustanny mayhem, nie ma nawet sekundy wytchnienia, co chwilę musimy korygować tor jazdy, skakać z kolejnych skoczni i lądować na wąskich skalnych półkach, operować gazem, ręcznym lub dopalaczem, uważać na kilkunastu szarżujących lub eksplodujących przeciwników. Co chwilę oglądamy meteoryty motocyklistów, którzy deczko przecenili swoje możliwości i z na maksa odkręconym gazem lekko, leciutko w coś stuknęli... Gorzej, że na krawędzi kanionu. I tu naprawdę jest tak cały czas, na kilku zaledwie trasach przez parę sekund jedziemy zupełnie prosto i możemy się rozluźnić. Ale lepiej tego nie robić.

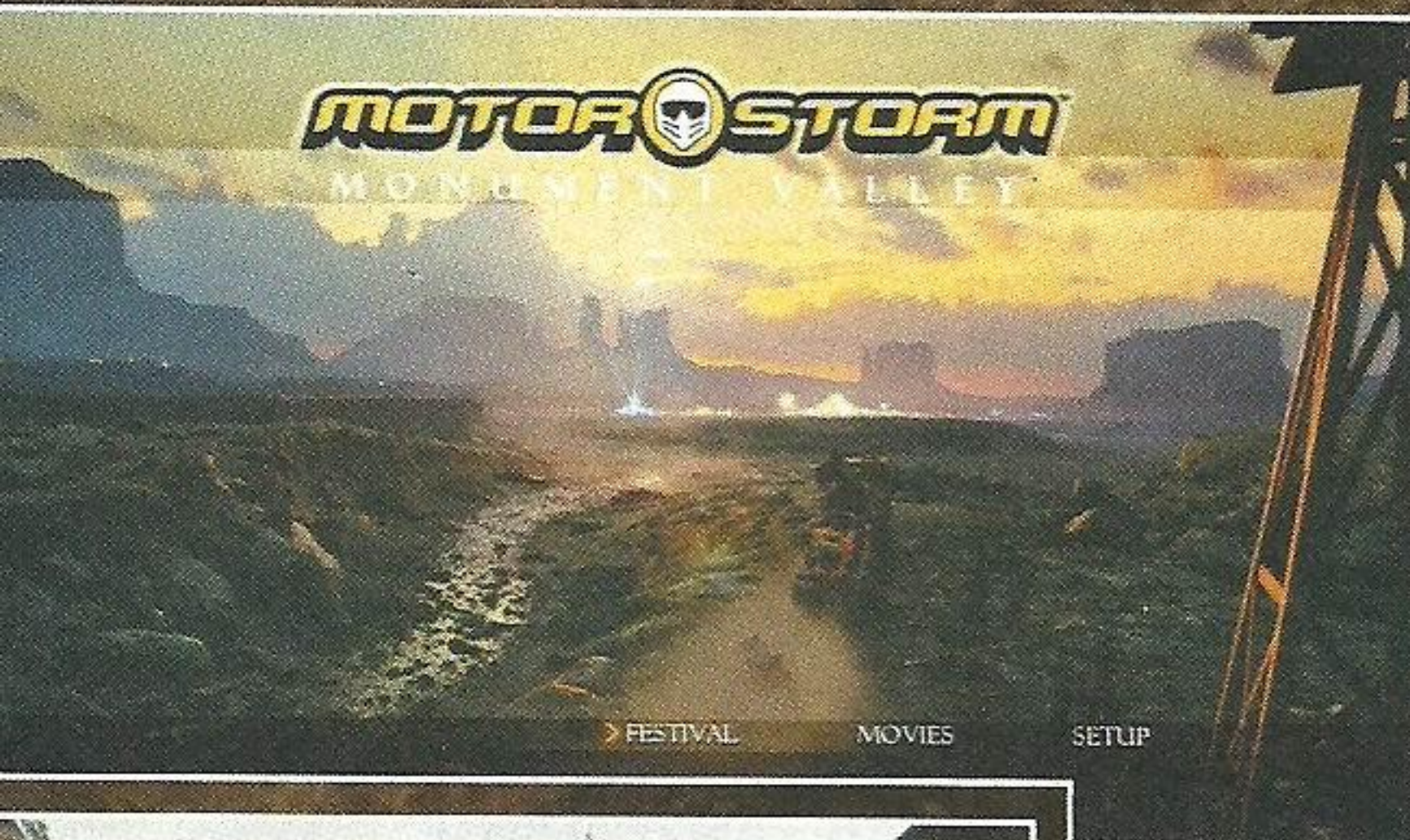
Podczas jazdy mamy kilku przeciwników – po pierwsze, samych konkurentów, o których SI za chwilę, po drugie – nieprawdopodobną fizykę liczącą te wszystkie wyboje, na których podskakują pojazdy, po trzecie – skomplikowane trasy, których trzeba się dosłownie wkuć na pamięć – jeżdżąc na czuja nie wygra się w MotorStormie nic. Tu trzeba doskonale wiedzieć, gdzie można sobie pozwolić na pójście pełnym gazem, a gdzie trzeba zwolnić. I nawet wiedząc trzeba zachować wzmoczoną czujność, bo jeden maleńki, centymetrowy błąd powoduje efektowną kaskadę – ot, przy cięciu zakrętu tuż przy skale najechaliśmy na kamień, odbiło nas i przywaliliśmy w ścianę kanionu, albo runęliśmy w przepaść. Albo sądząc, że wiemy już wszystko o trasie, tniemy sobie radośnie zakręt, a tuż zanim jest przemyślnie ukryta skała-pułapka, o której akurat zapomnieliśmy, albo drobny błąd przy najechaniu na rampę zamiast umożliwić nam długi lot skracający nam drogę, powoduje krótki energiczny kontakt ze ścianą kanionu...

Takich miejsc jest w MotorStormie zatrzęsienie – czasami wydaje się, że różne przeszkody specjalnie wyskakują nam



WĄTPLIWA RÓWNOWAGA

Tak emocjonujące wyścigi w trybie single player możliwe są chyba wyłącznie dzięki wspomnianemu w tekście gumowemu SI – z ciekawości porównałem mój czas na trasie Sidewinder Gulch w wykonaniu najszybszego pojazdu w MotorStormie – samochodu rajdowego – z czasem wykręconym ciężarówką. Różnica była kolosalna, jak na tę grę – dochodziła do blisko pięćdziesięciu sekund! A przecież w obu wypadkach jechałem najszybciej jak się dało i ciężarówką pokonałem kierowcę przez SI wyścigówkę, czego nie miałbym nawet szansy dokonać ścigając się z doświadczonym przeciwnikiem online. Czyli wychodzi na to, że w takich przypadkach gra zwyczajnie ściemnia na naszą korzyść spowalniając szybsze pojazdy tak, żeby rywalizacja była uczciwa. Stąd też w sesjach sieciowych jest możliwość włączenia lub wyłączenia Catch-Up, czyli właśnie przyspieszania wlokących się w ogonie zawodników i zapewne spowalniania tych jadących w czołówce. Albo na przykład rzucania im kłód po koła... Tak, to chyba to – nie raz i nie dwa zdarzyło mi się podczas rywalizacji z konsolą, że dwa pierwsze okrążenia miałem absolutnie bezbłędne, a na ostatnim nagle zaczynały dziać się dziwne rzeczy – a to pojazd wypadł na łuku, na którym nigdy nie wypadal, a to odbił się od podłoża po skoku dużo bardziej niż zwykle, a to rampa się „odsunęła” spod kół... I już po chwili na ogonie siedzieli mi przeciwnicy. Z kolei gdy jechałem fatalnie, rozwalając się co parę metrów, nawet na ostatnim okrążeniu, i tak udawało mi się nie raz wygrać desperackim rzutem na taśmę z wykorzystaniem przegrzania silnika i eksplozji... Czy czuję się przez to oszukany? Nie, raczej nie – to właśnie dzięki tej brzydkiej sztuce ta gra jest tak potwornie emocjonująca i intensywna.



■ Co ciekawe, miejsce w którym odbywa się motorstormowy festiwal wcale nie jest wymyślone – piękne krajobrazy, które można podziwiać na liczonych w czasie rzeczywistym demach, przedstawiają Monument Valley, ogromną, przepiękną dolinę z wielu westernów.



pod koła, ale to my zwyczajnie źle coś oceniliśmy – spróbowałem pojechać jeszcze agresywniej, bardziej szaleńczo. A czasami mamy po prostu pecha, gdy staranuje lub choćby lekko trąci nas konkurent i zaplanowany tor jazdy okaże się już nieosiągalny. I wtedy musimy się taplać w błoku pośród kolosalnych ciężarówek, jadąc na małym motorku...

Fizyka jest naprawdę zadziwiająca – czasami małe kamienie potrafi przesądzić o porażce, bo w pewnych momentach odbicie się od niego może być bardzo brzemienne w skutki. Żle obliczony skok i lądujemy w przysłowiowych czterech literach, jedno starcie z każdym, nawet mniejszym przeciwnikiem może zepchnąć nas z pierwszego miejsca na ostatnie w ciągu kilku sekund. Czujność, skupienie, wysiłek, emocje, frustracja, satysfakcja – te słowa w pewnym sensie charakteryzują każdy wyścig. I nawet po kilkunastu wyjeżdżonych godzinach rzadkością na niektórych trasach są bezbłędne przejazdy. Za dużo jest zmiennych, byśmy mogli sobie wyścig od A do Z zaplanować, zbyt zdradliwy jest teren. I nawet jeżeli nie popełnimy błędów technicznych, to zawsze przecież może się zdarzyć, że szarżujący przeciwnik rozbije się tuż przed nami, kompletnie blokując przejazd szeroki na zaledwie kilka metrów. I nic na to nie poradzimy, możemy co najwyżej zakląć z pasją, co zresztą z lubością czyniłem, gdy po raz kolejny na ostatnich metrach trasy przegrywałem o dosłownie centymetry. Albo wygrywałem.

→ DIRTY BASTARDS

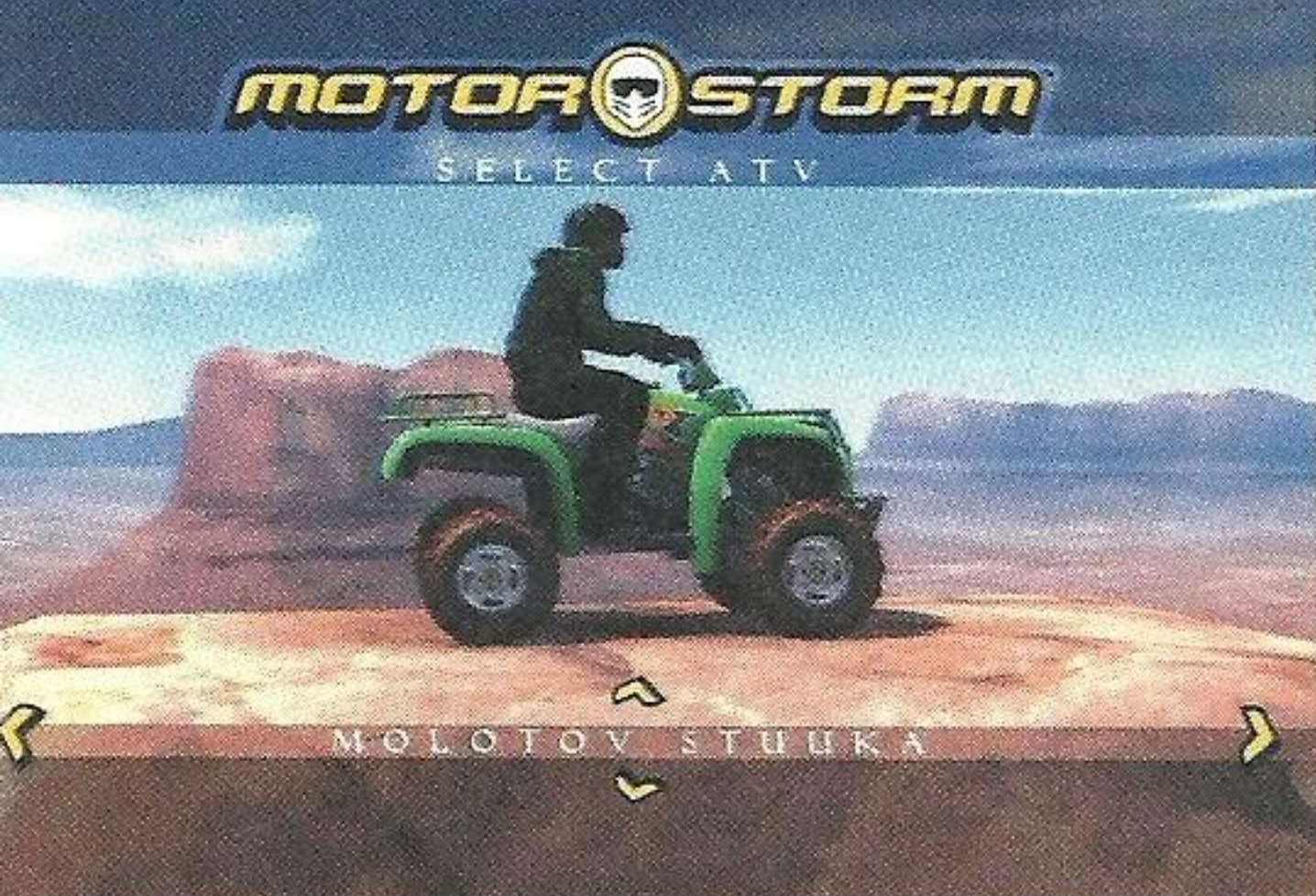
Przeciwnicy w MotorStorm to naprawdę wredne bękarty – rządzi nimi dość specyficzna zasada – jedź i nie

daj jechać innym. W związku z tym każdy manewr wyprzedzania jest wyzwaniem – jeżeli chcemy tyknąć kogoś większego, musimy liczyć na dopalacz, zwinność maszyny i umiejętny wybór miejsca ataku, żeby nie zostać zepchniętym na skraj. Jeżeli mniejszego – problem niemal znika – wystarczy metoda barana-tarana. Czasami wprowadzić nie wychodzi nam to na dobre, ale i tak nie ma nic przyjemniejszego, niż rozjechanie motocyklisty lub przydzwonienie z całej pary w buggy, gdy prujemy ciężarówką. Najtrudniejsza jest rywalizacja z równymi wielkością i osiągniętymi przeciwnikami – nikt nie może nikogo przepchnąć ani wyprzedzić na prostej, trzeba liczyć na umiejętności, dopalacz i znajomość trasy. I szczęście. Parę wyścigów wygrałem tylko dlatego, że przeciwnik przeszarżował podczas próby wyprzedzania i na dopalaczu wjechał na skraj lub odbił się za mocno od ziemi po długim skoku. Na całe szczęście robią te błędy, bo gra i tak jest momentami piekielnie wprost trudna. Ale ile sam takich błędów popełniłem – nie zliczę. Na drugie szczęście, w MotorStorm prawie zawsze można dogonić sławkę – tak zwane gumowe SI czasami się jednak przydaje, więc konkurencji nieco dla nas zwalniają, gdy się notorycznie rozbijamy. Ale tylko gdzieś tak do ostatnich metrów finałowego okrążenia – tam już nie ma przebaczyć i prawie zawsze ktoś siedzi nam na ogonie. Można gumowe SI przeklinać, ale czasami się jednak przydaje. Tym bardziej, że zrobienie perfekcyjnego przeciwnika nie jest dla programistów żadnym problemem – to dostosowanie jego umiejętności do ludzkiego poziomu i zbalansowanie ich tak, żeby był wymagającym, ale dającym się pokonać konkurentem jest prawdziwym programistycznym wyzwaniem. I chłopakom z Evolution Studios się to udało. Prawie idealnie, bo jednak na ostatnich „biletach” nieco przegięli z trudnością – są w MotorStorm wyścigi, których wygranie graniczy z cudem.

→ WYBAŁUSZONE GAŁY

Nad grafiką MotorStorma można się tylko rozpływać w zachwycie – gra jest niesamowicie efektowna, śliczna, momentami przepiękna. To najładniejszy, najefektowniejszy wyścig na wszystkich maszynach do grania. Nic nie ma do niego najmniejszej nawet porównania. Ale nie jest bezbłędna – czasami zdarzają się chrupnięcia (np. gdy jednocześnie kilku kierowców postanowi efektywnie eksplodować w tym samym miejscu), niektóre dalej położone tekstury są niskiej jakości, te ukryte w głębokim cieniu również, czasami koła zapadają się nieco za głęboko w podłoże, ale te rzeczy dostrzegamy głównie na powtórkach wypadków w zwolnionym tempie... Ale cała reszta wygląda niewiarygodnie – niesamowicie szczegółowe modele pojazdów, fajni motocykliści, którzy





nie dość że mogą się zrzucić z siedłek podczas wyścigu, to jeszcze pokazują obelżywe gesty konkurentom, jak choćby odwrócić się do tyłu, która jest na Wyspach Brytyjskich chyba nawet bardziej „niegrzeczna” niż fuck. Gra światła i cieni, suta eksplozje, nieprawdopodobne błoto (ślady zostają przez cały wyścig, można sobie zobaczyć, którą drogą się jechało), brud ograniczający widoczność, kurz, dym, panoramy po horyzont, tekstury skał i nawierzchni, zmienne pory dnia, które kompletnie zmieniają klimat każdej z tras. I tylko na nocnych wyścigach naprawdę się zawiodłem – brak reflektorów w naszych pojazdach powoduje, że brniemy w kompletnych niemal ciemnościach. O ile efektowniej wyglądałyby snopy światła wydobywające z ciemności szczegóły trasy... Może w MotorStorm 2. Można też czeplić się kamery – mamy dostęp do widoku fpp i tpp we wszystkich maszynach oprócz motocykli – tam jest

tylko dalekie tpp i bliskie tpp, zupełnie zresztą beznadziejne, bo motocyklista zasłania nam całą drogę. Super. Ale poza tym widok fpp rządzi i masakruje, nawet ciężarówki, które w widoku tpp są słamazarne (bo kamera zawieszona jest bardzo wysoko, żeby paka nie ograniczała widoku) w fpp przyspieszają, że głowa mała, a następnie urwana.

Nie tylko grafika jest świetna – ryk silników i eksplozje w DD 5.1 otaczają nas dokumentnie, a genialny soundtrack z kawałkiem Power Trip zespołu Monster Magnet na czele nie znudzi mi się chyba nigdy. Do pełni szczęścia brakuje tylko

wibracji, szkoda że Sixaxis ich nie obsługuje przez bzdurne, monopolistyczne przepychanki Sony z firmą Immersion. Ale poza tym sprawdza się genialnie – oczywiście tylko na gąłkach, ta gra wymaga za dużej precyzji, żeby bawić się wychyleniem joypada.

→ POWER TRIP

To bez wątpienia najmocniejszy tytuł na europejskim starcie konsoli PlayStation 3 – najpełniej pokazuje jej moc i potencjał. Zarówno pod względem czystej mocy graficznej, jak i zdolności do przeliczania naprawdę skomplikowanej fizyki.

Jako gra broni się dość długo – zaliczenie wszystkich wyścigów na złoto zajmuje ładnych kilkanaście, a może i kilkadziesiąt godzin najbardziej intensywnej, efektownej, hipnotyzującej i uzależniającej wyścigowej zabawy z jaką kiedykolwiek miałem do czynienia. Przez cały czas grania wpaływałem się wyłącznie w ekran; gdyby mi się kanapa pod tyłkiem zapaliła zorientowałbym się chyba dopiero wtedy, gdy panowie z toporkami zaczęliby się dobijać do okna...

Ale po zaliczeniu wszystkich „biletów” można jeździć już sobie tylko rozrywkowo – nie ma time triali, nie ma quick race'ów z wyznaczanymi przez nas zasadami, rekordów do pobicia. W pewnym momencie zaczyna po prostu brakować tych najbardziej przecież podstawowych w racerach rzeczy. W tym przypadku autorzy przegięli z prostotą, co musi się odbić na ocenie. Za to multi jest świetne łamane przez genialne. Ale tylko podczas samej jazdy – tu też brakuje wielu opcji dość powszechnych w grach online, jak choćby pucharów złożonych z kilku wyścigów na różnych trasach. Jest za to czysta rywalizacja. I to daje nam... ■■

OCENA 9.0/10

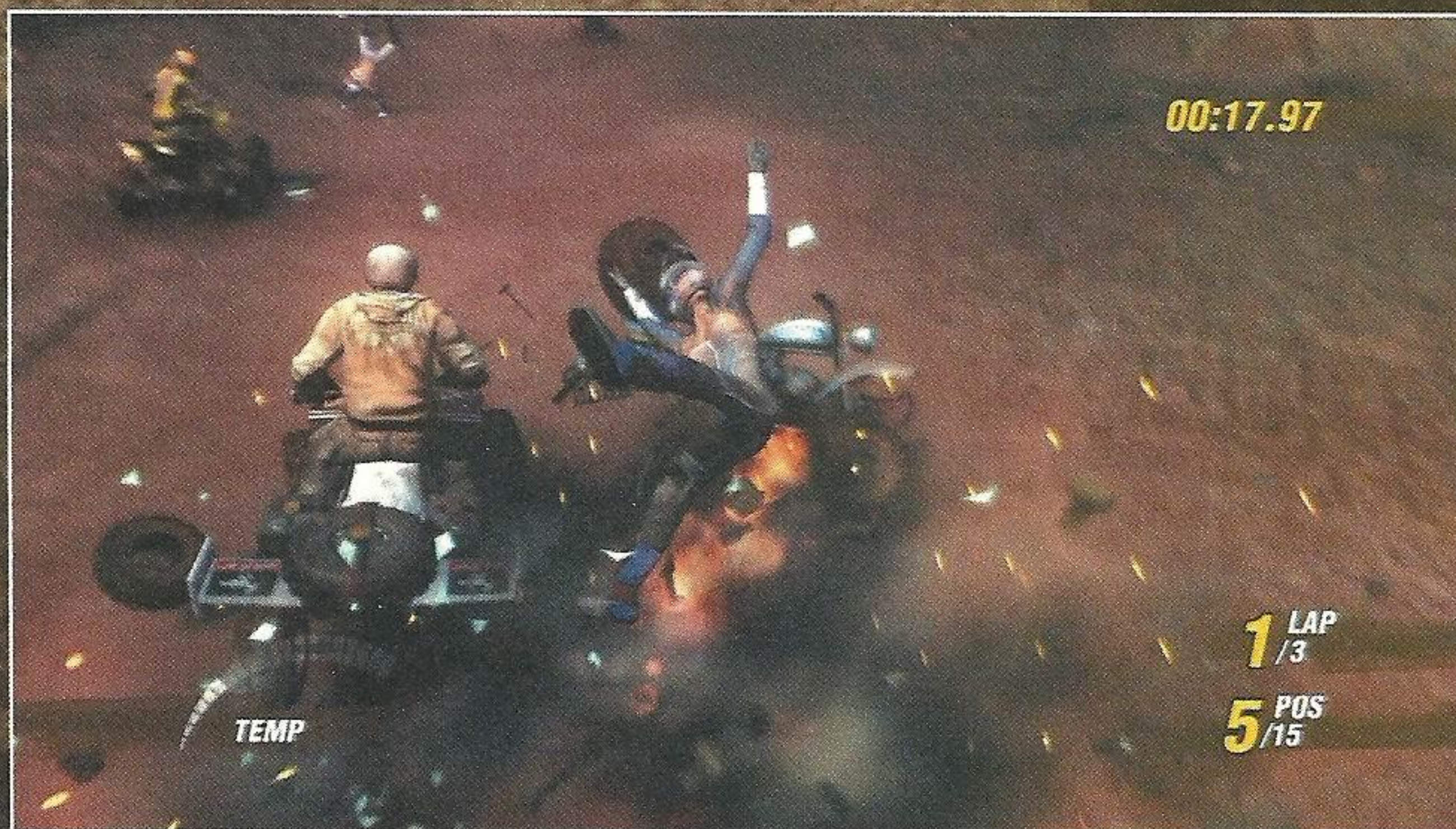
AŻ STRACH POMYŚLEĆ JAK BĘDZIE WYGLĄDAĆ MOTORSTORM 2!



■ Silnik MotorStorma nie jest z gumy – w zależności od rozmiarów uczestniczących w wyścigu pojazdów zmienia się ich liczba, którą może spokojnie „uciągnąć”. Najbardziej wymagające są ciężarówki – na trasie jednocześnie mieści się ich najwyżej siedem. Najczęściej rywalizuje piętnastu strażników – po kilku z każdej klasy.



■ Ekipa Evolution Studios znana Wam jest zapewne z serii WRC na PlayStation 2 – widać zresztą pewne podobieństwo w fotorealistycznym stylu grafiki MotorStorma i WRC, choć oczywiście MS jest o wiele, wiele ładniejszy, bo śmiga przecież w wysokiej rozdzielczości. A Evolution pewnie już zaczęli prace nad kolejną odsłoną WRC... I MotorStorma pewnie też.





txt: MIELU

PlayStation 2

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■
DZWIĘK ■■■■■■
MIOD ■■■■■■

DOBRE: Dużo walk, jeszcze więcej przeciwników, chłodny bohater.

ZŁE: Brak chłodnych przeciwników, bylejaka oprawa.

BRZYDKIE: Gra jest schematyczna, a poziom podobny do siebie.

GULASH: Do kina też lepiej nie idźcie, bo w opinii większości krytyków filmowych Nicholas Cage jako Johnny Blaze i jego alter ego z płonącą czachą, to nieudane combo, a film jest głupi i słaby. Natomiast jeśli chodzi o grę – owszem, czekając na God of War 2 przebiłem się przez kilka poziomów i jak na drugą ligę, to nie wyglądało to jakoś tragicznie. Ghost wypłaca niezłe ciosy, ma combo i specjalne, jest jazdeczka na motorze... No ale co innego pobawić się tym godzinę, a co innego – wzorem Miela – ukończyć. Tak więc zdaje się na jego osąd. Średniaczek.

GHOST RIDER

TEN OGIEŃ PIEKIELNY NIKOGO NIE ZAPALI DO ZABAWY

Gra na licencji filmu/komiksu garściami czerpiąca z takich hitów jak Devil May Cry i God of War. Brzmi nieźle? Dorzućcie jeszcze do tego misję, w których jeździ się na ognistym chopperze i już wiecie z grubsza czym jest **Ghost Rider**. Nie wiecie tylko jeszcze czy warto wydawać na niego pieniądze, czy nie. Rzut okiem na ocenę powinien pozabawić Was złudzeń – to kolejny przeciętny tytuł na licencji, w który owszem, warto pograć, ale tylko jeśli możecie go od kogoś pożyczyć.

Żeby ratować życie ojca, Johnny Blaze zawarł pakt z diablem (Mephisto) i teraz musi wypełniać jego polecenia. Ostatnie dotyczy walki z kilkoma mieszkańcami Piekła, którym znudził się odwieczny układ z Niebem zabraniający demonom atakować Ziemię. Szaleńcy nie zważając na groźbę wywołania Armageddonu najechali naszą planetę, więc teraz Mephisto zmusza Płonącą Czachę do obrony Ziemi, szantażując go groźbą zabicia ukochanej.

→ XERO RIDER

Ghost Rider, niczym Kratos z God of War, walczy za pomocą dwóch płonących łańcuchów zakończonych słusznymi rozmiarów ostrzami. Climax specjalnie nie kryje się ze swoimi inspiracjami, bo nawet system walki jest bardzo podobny do tego z GoW – wystarczy klepać jeden przycisk, by bohater w morderczym balecie poważnie zranił kilku znajdujących się dookoła niego demonów. Jest też możliwość wyprowadzenia drugiego ataku, pozwalającego wyrzucić przeciwników w powietrze, a także opcja złapania osłabionego wroga i zabicia go w efektywny i brutalny sposób. Tyle tylko, że w God of War Kratos potrafił nie tylko przewrócić ofiarę i wbić jej kilka razy ostrza w klatkę piersiową, ale też na przykład rozerwać wroga na strzępy. Płonąca Czacha nie jest aż takim rzeźnikiem i woli raczej przeciwnika mocno obić albo powalić na ziemię,



by sekundę później pozbawić go głowy strzałem z shotguna. A tak, dobrze przeczytaliście, bohater w mgnieniu oka może zmienić ostrza na shotguna i zająć się likwidacją demonów stojących odrobinę dalej. Broń ta przydaje również się w czasie walki w powietrzu, kiedy to dzięki mocy odrzutu Ghost Rider utrzymuje się nad ziemią przez kilka sekund. Przypomina trochę Devil May Cry? Słusznie, bo inspirację dziełem Capcomu czuć na każdym kroku. Mówią Wam coś magiczne bariery blokujące wyjście z pomieszczenia, znikające dopiero po pokonaniu przeciwników?

Okej, skoro **Ghost Rider** czerpie i z Devila i z God of War, czemu jest produktem przeciętnym? Bo kolejno następujące po sobie walki są cholernie sche-

matyczne, wrogowie to jacyś straszni leszcze nie wykazujący odrobiny inteligencji, atakujący zawsze w ten sam sposób, a ich jedynym atutem jest to, że nacierają w większych grupach. Swoją drogą czy naprawdę w świecie Marvela nie ma jakichś ciekawszych przeciwników dla Ghost Ridera niż popierdółkowate demony? Do gustu przypadli mi chyba tylko goście chronieni magiczną osłoną dającą się zniszczyć wyłącznie po osiągnięciu określonej, wysokiej oceny za widowiskowe ataki. Aha, system oceniania w czasie walk prezentuje się dokładnie tak samo, jak w Devil May Cry. Zdziwiliście się?

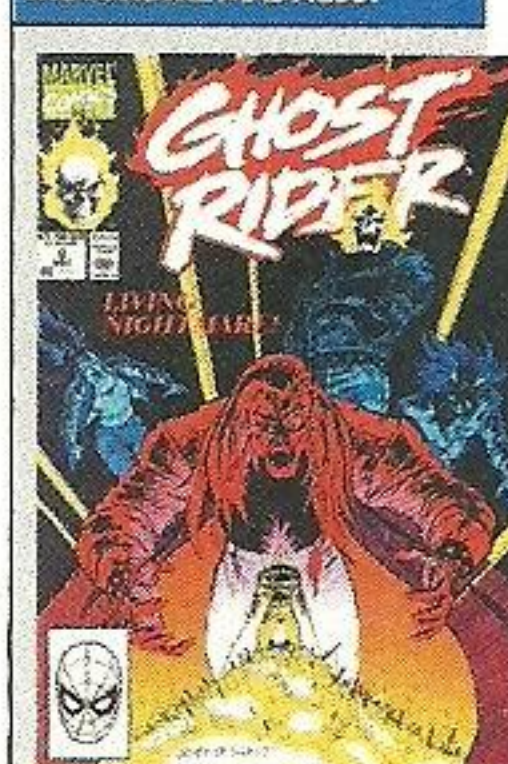
→ CZACHA DYMI

Grając w **Ghost Ridera** można zobaczyć jak świetne są GoW i DMC, a przy okazji po raz kolejny sprawdza się stara prawda – nie wystarczy inspirować się dziełami genialnymi, by takowe stworzyć. System walki tylko przypomina te z obu wyżej wymienionych gier, ale jest dużo bardziej uproszczony. Ghost ma znacznie mniej ciosów i przede wszystkim nie są one tak widowiskowe. Zagadek właściwie nie ma, więc bardzo szybko zabawa zaczyna być nużąca. Pewnym urozmaicheniem są misje na motorze, o których słówko w ramce, ale poza tym można śmiało powiedzieć, że po godzinie zobaczycie już wszystko, co warto jest zobaczyć i odechce się Wam grać dalej.

Dobrze, że chociaż oprawa nie odstrasza od telewizora, bo chociaż **Ghost Rider** wygląda jakby z DMC i GoW wycięto połowę polygonów, zmniejszając przy tym jakość tekstur, to i tak nie jest przyzwoicie. ■■

OCENA 5.9/10
LEPIJ SKOCZYĆ DO KINA NA FILM

MOTORBIKE MADNESS!



Co jakiś czas Ghost Rider zasiada za kierownicą potężnego jednoślada i albo strzela do stojących na drodze demonów i smaga łańcuchem przeciwników na motorach albo próbuje dopaść i wysłać do Piekła uciekającego bossa. Przy okazji trzeba zwracać uwagę na przeszkody w postaci przepaści (należy nad nimi przeskoczyć), czy na przykład belek, pod którymi Ghost może się w efektywny sposób przeczisnąć. Ewentualnie jeszcze przydałoby się uskakiwać przed atakami silniejszych przeciwników i to w zasadzie tyle. Każdy kolejny level prezentuje się tak samo, poziom trudności specjalnie nie wzrasta, przeciwnicy nie robią się inteligentniejsi, więc szybko odechciewa się jazdy na motorze.



■ Nikomu nie polecam tego tytułu, ale jeśli macie wolne trochę kasy, a chcielibyście trochę powalczyć, to **Ghost Rider** jest dla Was. Reszta niech zapomni o tej niewartej uwagi grze.



txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Buena Vista
- Producent: Q Ent.
- Liczba graczy: 1-2

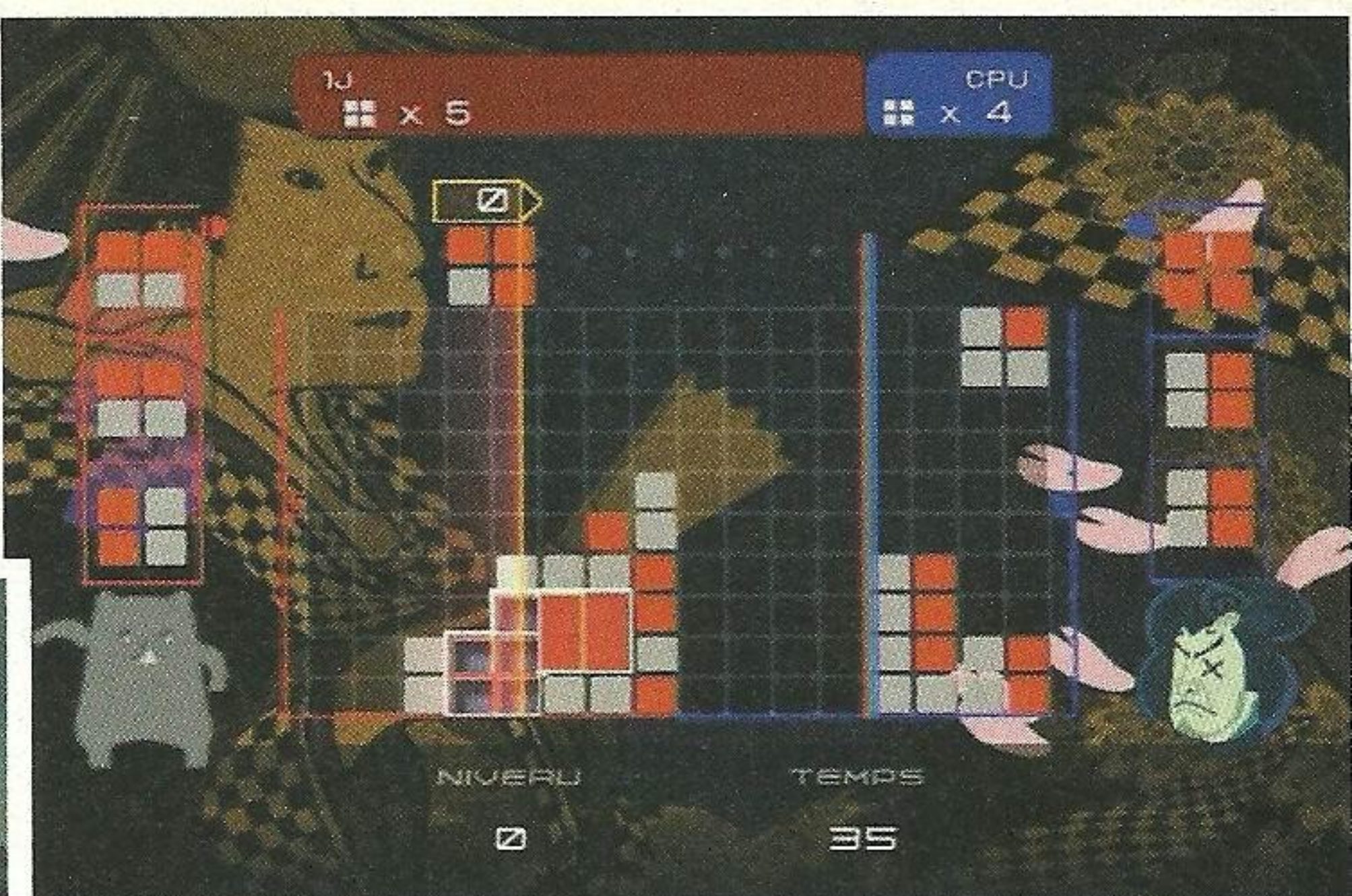
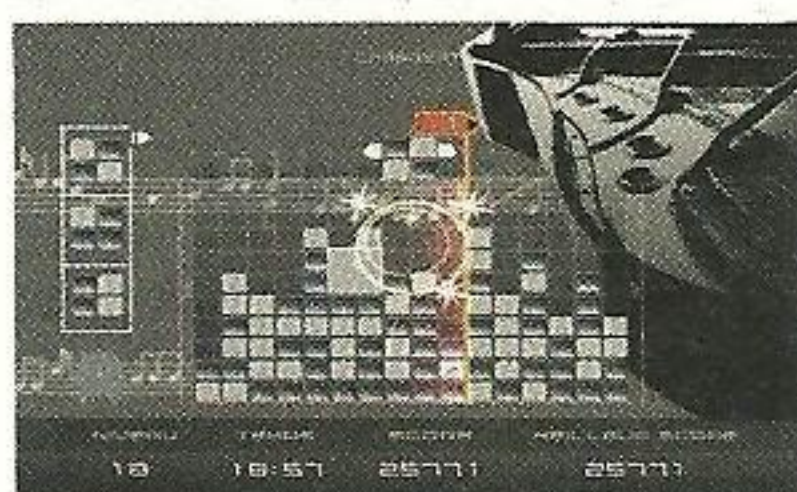
GRAFIKA
DŹWIEK
MIOD

DOBRE: Prosty, wciągający system rozgrywki, jak zawsze muzyka.

ZŁE: Mało trybów w stosunku do Lumines 2 i Live, Luminy lepiej wyglądają na LCD niż na zwykłym TV.

BRZYDKIE: Półtora roku później wydawać ten sam tytuł? Żart. Brzydkie.

GULASH: Posiadacze PS2 i tak mają lepiej niż osoby walczące z Lumines Live na X360. Dual Shock ma o wiele lepszy krzyżak niż xboxowy pad i znacznie rzadziej zdarza się, by przypadkowo przesunąć klocek w niechciane miejsce. Jeśli nie mieliście okazji sprawdzić – warto, ale jak już Mielownik napisał o odgrzewany kotlecik. Choć cały czas smaczny.



Nie sądziłem, że w taki sposób określe kolejną odsłonę mojej ukochanej gry muzyczno-logicznej, ale nic innego nie przychodzi mi do głowy. **Lumines Plus** to konwersja pierwszej części, doskonale znanej posiadaczom PSP, przy czym nie jest to idealny port – kilka skórek wyleciało, pojawiły się nowe, a więc również delikatnie zmieniła się ścieżka dźwiękowa. Poza tym zostało po staremu, chociaż nie jestem pewien czy nie doszły jakieś nowe figury do ułożenia w trybie Puzzle Mode i nie potrafię powiedzieć czy da się tym razem przekroczyć magiczną barierę 999 999 punktów. Właśnie na tej wartości w oryginalnych Luminkach zatrzymał się licznik, więc niemożliwe było śrubowanie wyników bez końca. Ochoczo zabrałem się za sprawdzanie czy coś się w tej kwestii zmieniło, ale gdy po dwóch i pół godzinie zabawy (i dziewięciu set dwudziestu tysiącach punktów na koncie) na moment zabrakło prądu, straciłem cały zapal do gry. Być może spróbowałbym ponownie, gdyby nie doszło do mnie, że oto po raz kolejny spędzam czas przed tą samą, katowaną już dobre półtora roku i na dzień dzisiejszy przeterminowaną pierwszą częścią serii.

→ „PLUS I MINUS...”

Lumines Plus jest konwersją z PSP, tyle tylko, że posia-

LUMINES PLUS

BRZYDKA PRÓBA ZAROBIECIA KASY NA PRZESTARZAŁYM PRODUKCIE

dacze przenośnej konsolki Sony od jakiegoś czasu mogą się cieszyć pełnoprawną kontynuacją, którą nie tak dawno temu wychwalałem na łamach enplusa. Spodobał mi się wtedy podział Challenge Mode, głównego trybu gry, na trzy zestawy skórek, czyli różne poziomy trudności, czego w pierwszej części nie było. Bardzo przypadła mi do gustu opcja indywidualnego doboru skinów, a nawet możliwość tworzenia własnych w bardzo prosty i intuicyjny sposób. Mało tego, rozdzielono tryb układania puzzli od wykonywania zadań („wyczyść ekran w trzy minuty”), a za osiągnięcie pewnych wyników (skopiowano system achievementów z Lumines Live) otrzymywało się bonusowe skórki i awatarki. Ile z tego zostało w Plus? Nic, prócz kilku nie tak do końca nowych, bo widzianych już w drugiej części skinów, wśród których niestety nie znalazł się żaden teledysk.

Właściwie ciężko oczekiwać cudów po **Lumines Plus** skoro to najzwyklejszy port. Poza tym seria debiutuje na PS2 i posiadacze tej konsolki nawet nie zauważą problemu.

Co nie oznacza, że można im wciskać produkt trochę już nieświeży.

→ „...TO JEDYNE CO WIDZĘ”

Każdy kto miał okazję sprawdzić Luminki na PSP, a więc cieszyć się zabawą na szerokim ekranie, może mieć problem z przestawieniem na grę na telewizorze (w formacie 4:3). Czasem ciężko wyczuć, gdzie dokładnie spadnie klocek i nie pomaga nawet podłączenie konsoli do telewizora LCD.

Mam problem z poleceniem **Lumines Plus**, bo chociaż jest to wciąż świetna gra, to jednak wydaje mi się próbą łatwego zarobienia kasy. Atakujcie jeśli macie wyłącznie PS2, bo lepszego tego typu tytułu na niej nie znajdziecie, ale jak możecie, spróbujcie skupić się na peespekowej dwójce. ■■

OCENA 7.2

FAJNIEJ GRA SIĘ NA PSP, ALE NA PS2 TEŻ MOŻNA



Menu jest brzydkie, ale czytelne. To jeden z niewielu plusów gry firmowanej nazwiskiem wielkiego mistrza Blaira Morgana.



Po chwili puknąłem w toi toia, po czym ścigacz, wraz z Blairem Morganem, wyskoczył w górę i spadł na dach klopa. I tak leżał bokiem na tej aromatycznej budzie. Reset.



Są również przełajne pojedynki na splitscreenie. Pytanie tylko brzmi czy mając do dyspozycji nowego Burnouta ktokolwiek zechce sprawdzić w akcji te przełajowe inaczej skutery śnieżne?



txt: qsh

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Crave
- Producent: Crave
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIEK
MIOD

DOBRE: Pierwsze pięć minut, potem niezłe zaskoczenie i na koniec efekt komiczny po godzinie grania.

ZŁE: Toi toie, model jazdy, bolidy.
BRZYDKIE: Trzech oponentów przypawia o zawrót głowy!

MARCELLUS: Projekty tras nie są już takie złe, ale mało czytelne. Nie dość, iż występują tam góra trzy kolory, to niektóre tekstury przywodzą na myśl Star Wars: Episode I Racer na Nintendo 64. Czyli – nie za dobrze to wygląda. Gra się też słabo. Ogólnie to gra chyba dla nikogo :) Czas też rozwikłać zagadkę Blaira Morgana – to oczywiście jeden z przeziomów Snocrossa, pochodzący z Kanady zwycięzca X-Game. No po prostu to wstyd nie wiedzieć, hehe.

SNOCROSS 2

FEATURING BLAIR MORGAN

BLAIR MORGAN... HMM... SYN MORGANA FREEMANA?

Ta gra mnie ma! Magowie z CraveGames po prostu spełnili moje marzenie – spłodzili kontynuację boskiego Snocross! Jakby tego było mało, to dobroczyńcy z CG dołożyli nam samego Blaira Morgana. Zbytek łaski.

Na początku mamy do dyspozycji szereg opcji, jak choćby pojedynczy wyścig z zawrotną liczbą trzech przeciwników, karierę, czy możliwość stworzenia własnego toru. W pierwszym możemy dokonać wyboru, którym skuterem śnieżnym chcemy popłynąć, w drugim zaczynamy od zera z najgorszą maszynką. Tutaj będziemy się mozolnie wspinać po kolejnych szczeblach trudnej, pełnej wyrzeczeń kariery prosa. Najpierw zaczynamy od amatorskich zawodów, by skończyć na niezwykle emocjonujących mistrzostwach. Aby odblokować kolejny wyścig, musimy na poprzedzającym go torze zdobyć pierwsze lub drugie miejsce. Co na początku specjalnie trudne nie jest, szczególnie, iż konkurentów mamy tylko trzech. Ale to nie koniec miodu na serca konsolowych fanatyków ścigaczy śnieżnych, o nie! Za każde najwyższe miejsce na podium zdobywamy, prócz szmalu, akcesoria! Gogle, ubranka, spodenki, rękawiczki i inne niesamowite bajerki, których jest setki i prawie zupełnie się od siebie nie różnią. Kasiorę możemy natomiast odkładać, by z kolei dopakować nasz wózek, podkręcić jedną ze statystyk, jak szybkość, wchodzenie w zakręty itd. Za kapustę możemy też zakupić nowe części.

Zabierzmy się za mięsko, czyli za wyścigi. Jak już wspominałem, można się nieźle pogubić w tej niebotycznej liczbie startujących zawodników. Panowie z CraveGames musieli się natrudzić, aby uzyskać ten efekt samotności i wrażenie brania udziału w jakimś

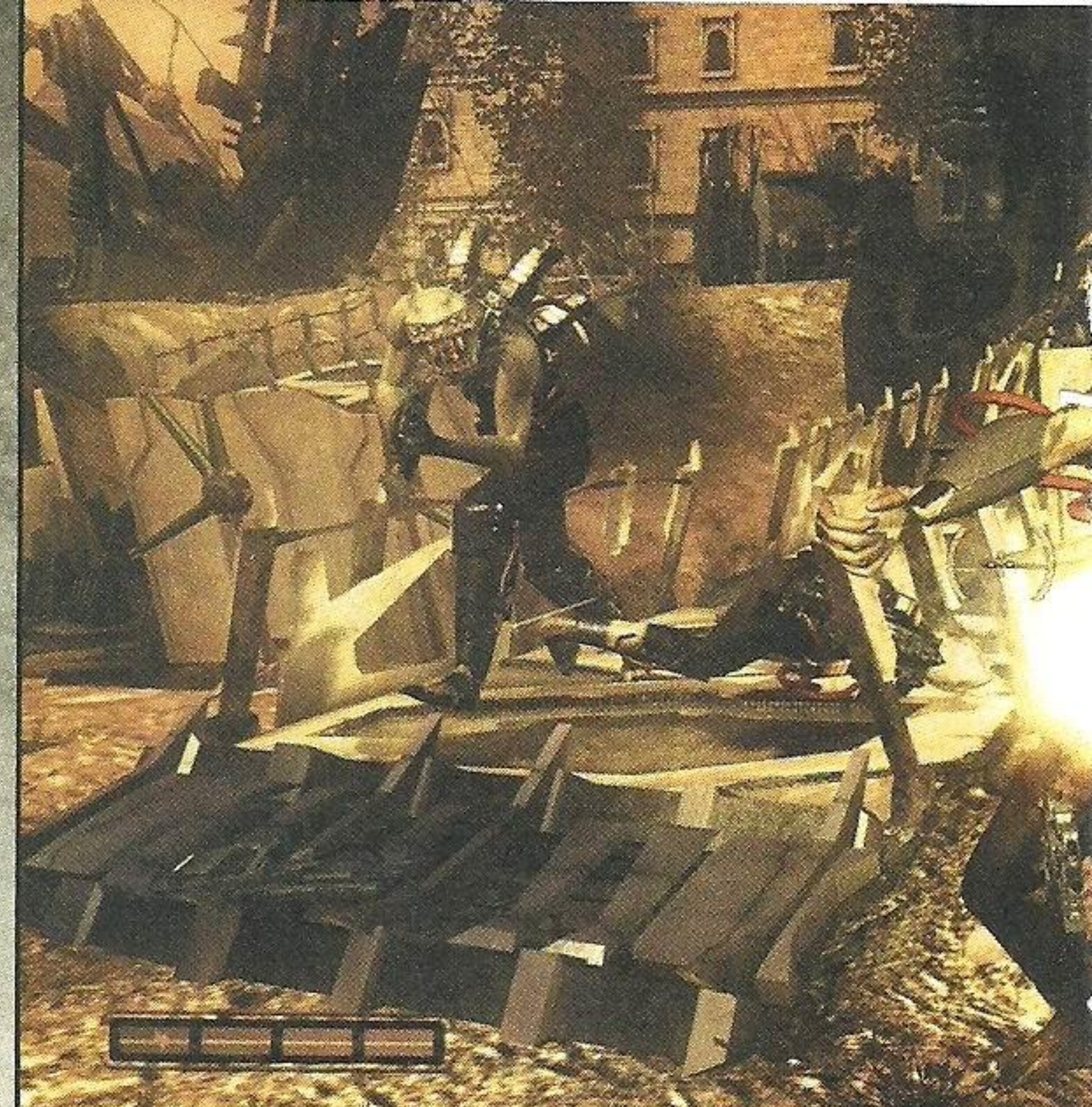
time trialu, zamiast w normalnej konkurencji. Nie ma to jak walka z samym sobą, no i ze swoim bolidem – bezcenne. Zanim przejdziemy do zachowania maszyn, warto wspomnieć o naszych przeciwnikach. Fakt, z rzadka mamy ich na widoku, ale jak już są, to nieźle dają czadu. Po starcie albo dostają dopalacza, albo wykazują symptomy jakiejś ciężkiej choroby błędniaka, zakopując się (cała ośzołamiająca trójka) gdzieś w śniegu czy przy najbliższej przeszkodzie, po obłędnym kręciołku wokół własnej osi. Raz potrafią wejść w zakręt z chirurgiczną precyzją, raz na prostej hukną w barak, który stoi jakieś 20 metrów od trasy. Dobra, teraz najlepsze. Nie wiem, czy tak się zachowują te maszynki w rzeczywistości, ale jeśli tak, to z całego serca współczuje zawodnikom. Bolidy prowadzą się jak chcą, model jazdy to jakiś paskudny żart. Raz lekko wdusisz hamulec i wystarczy, następnym razem na tym samym łuku – już nie. Kolizje to mistrzostwo świata. Jak Boga kocham, takiej fizyki to ze świecą szukać. Wpadając na ścianę mamy do czynienia z eksplozją fajerwerków, stopniową lewitacją, a następnie brutalnym upadkiem zawodnika z gracją zarezerwowaną dotąd jedynie drewnianym ludzikom. Snocross potrafi poprawić humor.

Im dalej brniemy, tym poziom trudności się zwiększa, a tory są bardziej pokręcone. Muzyka... Daję głowę, że robili ją na casiakowym kibordzie.

Jeśli jeszcze nie kupiłeś tej gry, nie miałeś przyjemności śmigać w obłędnych wyścigach, ubierać Blaira Morgana, skakać po toi toiach, to... lepiej tego nie rób. ■■

OCENA 4.9/10

DZIADOSTWO, WYŁĄCZNIE DLA FANÓW SKUTERÓW

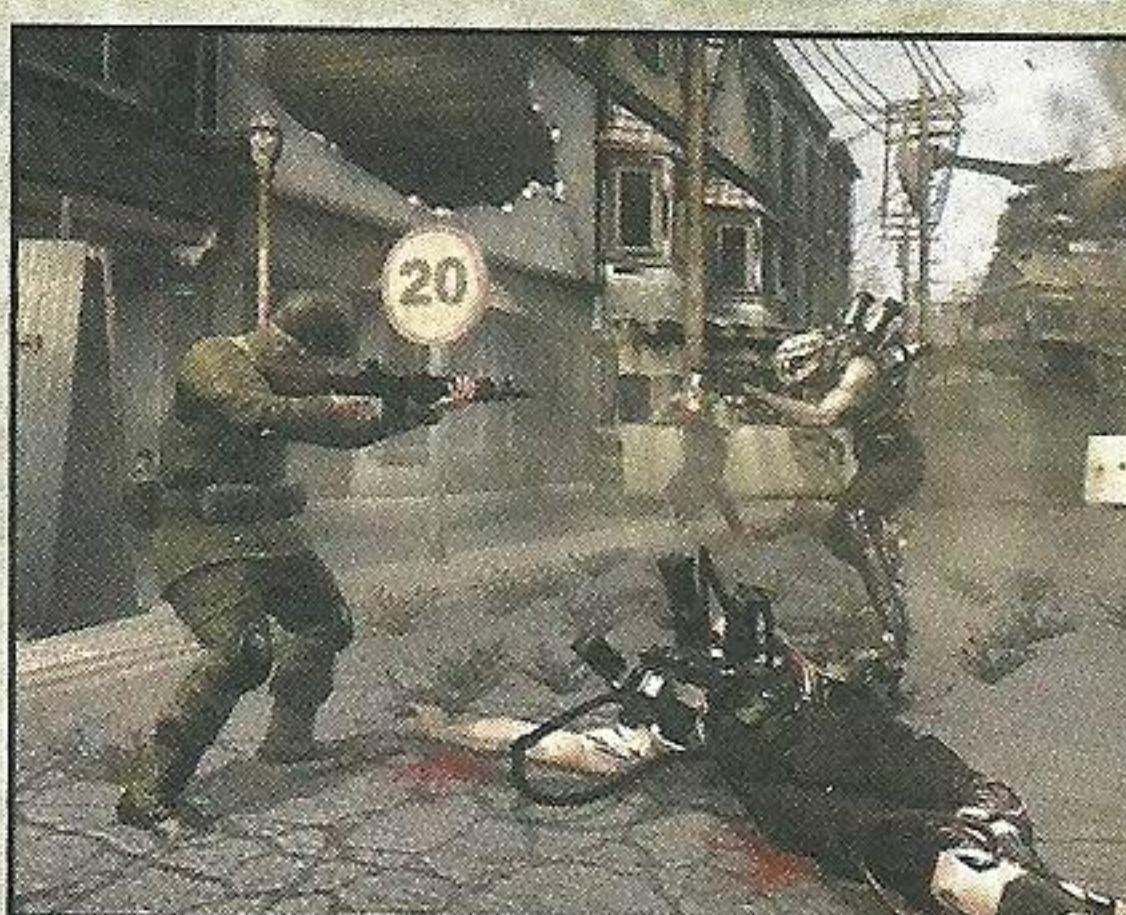


RESISTANCE FALL OF MAN

PIERWSZA GRA DLA PLAYSTATION 3 ZREALIZOWANA PRZEZ WEWNĘTRZNE STUDIA SONY TO KAWAŁEK PORZĄDNEJ, CHOĆ NIE REWELACYJNEJ ROZWAŁKI



■ Scenariusz opowiedziany jest przy pomocy głosu lektora, sylizowanych na fotografii wojenne renderków i animowanych na silniku gry scenek. Jest niezły i można go tyknąć bez problemu.



txt: GULASH

PLAYSTATION 3

◉ Wydawca: Sony
◉ Producent: Insomniac
◉ Liczba graczy: 1-4 (40)

GRAFIKA ■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■
MIÓD ■■■■■■

DOBRE: Klimacik, bronie, walki z bossami, multiplayer, sekrety.
ZŁE: Brak spójności w scenariuszu, miejscami nierówna.
BRZYDKIE: Żółte kły martwych Chimerek. Patrzeć przez snajperę!

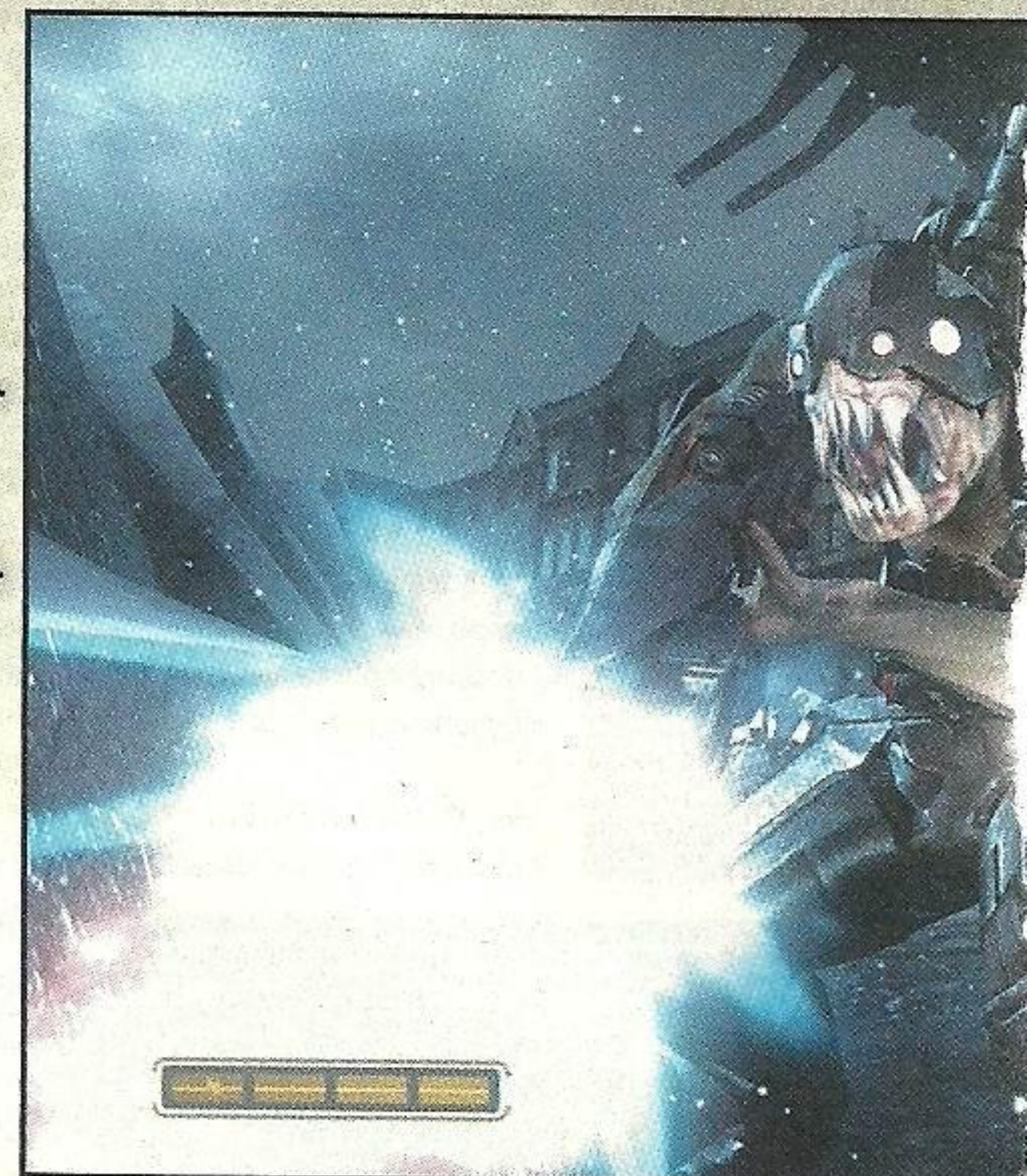
MARCELLUS: Długo nie mogłem się zdecydować, co jest lepsze – Call of Duty 3 na X360 czy Resistance na PS3 – CoD3 jest moim zdaniem ładniejsze, ale tak samo poskryptowane i schematyczne, jak dzieło Insomniaców. No i jest kolejnym drugowojennym fpp... Więc chyba jednak Resi. O wlos. 9/10

Pierwsza godzina Resistance, podczas której akcja zabiera nas do Yorku i Grimsby, robi tej grze prawdziwą krzywdę. Jest zwyczajnie przeciętna i aż dziw bierze, że tej klasy developer pozwolił sobie na takie rozpoczęcie. Otoczenie jest sterylne, przejścia za ciasne i doskonale widać, że każda akcja jest poskryptowana. Osobiście nie mam problemów z tak zwanymi corridor-shooterami, czyli grami, które charakteryzują się jedną właściwą ścieżką, ale w Resistance od samego początku nachalnie to widać. Zbyt nachalnie. Na szczęście sytuacja poprawia się w Manchesterze, gdzie bierzemy udział w wielkim szturmie, a potem już jakoś leci. Bo okazuje się, że to jedna z tych gier, w które im dłużej grasz, im lepiej poznajesz umiejętności bohatera, zachowanie przeciwników czy możliwości broni, tym większą czerpiesz przyjemność z eksterminacji Chimery.

Chimera to... coś, co przybyło z kosmosu. Zaczęło podbój od Rosji, skąd wydostało się na cały świat, w ekspresowym tempie niszcząc miasta i konwertując ludzi na swoich żołnierzy. Tak, jak w Quake 4 i Prey, ludzie są przerabiani w specjalnych fabrykach na mutantów, mięso armatnie, pierwszy szereg. Chimera ma konkretne plany odnośnie ludzkości, ale Wielka Brytania jako ostatni bastion dzielnie broni się przed najeźdźcą. No i tak się składa, że ma amerykańskiego żołnierza, Nathana Hale, który nie spocznie, póki nie wyrznie plugastwa w pień. A ponieważ akcja gry przenosi nas do 1951 roku, do alternatywnej rzeczywistości, gdzie Druga Wojna Światowa po prostu nie miała miejsca – to jest odpowiedni, niespotykany nigdzie indziej klimacik do rozwałki.

→I BRONIE TU RZĄDZA

Najmocniejszą stroną Resistance są bronie, godne autorów Ratchet'a i Clanka – nowatorskie, zaplanowane z polotem i wyobraźnią. Choć w gruncie rzeczy okazuje

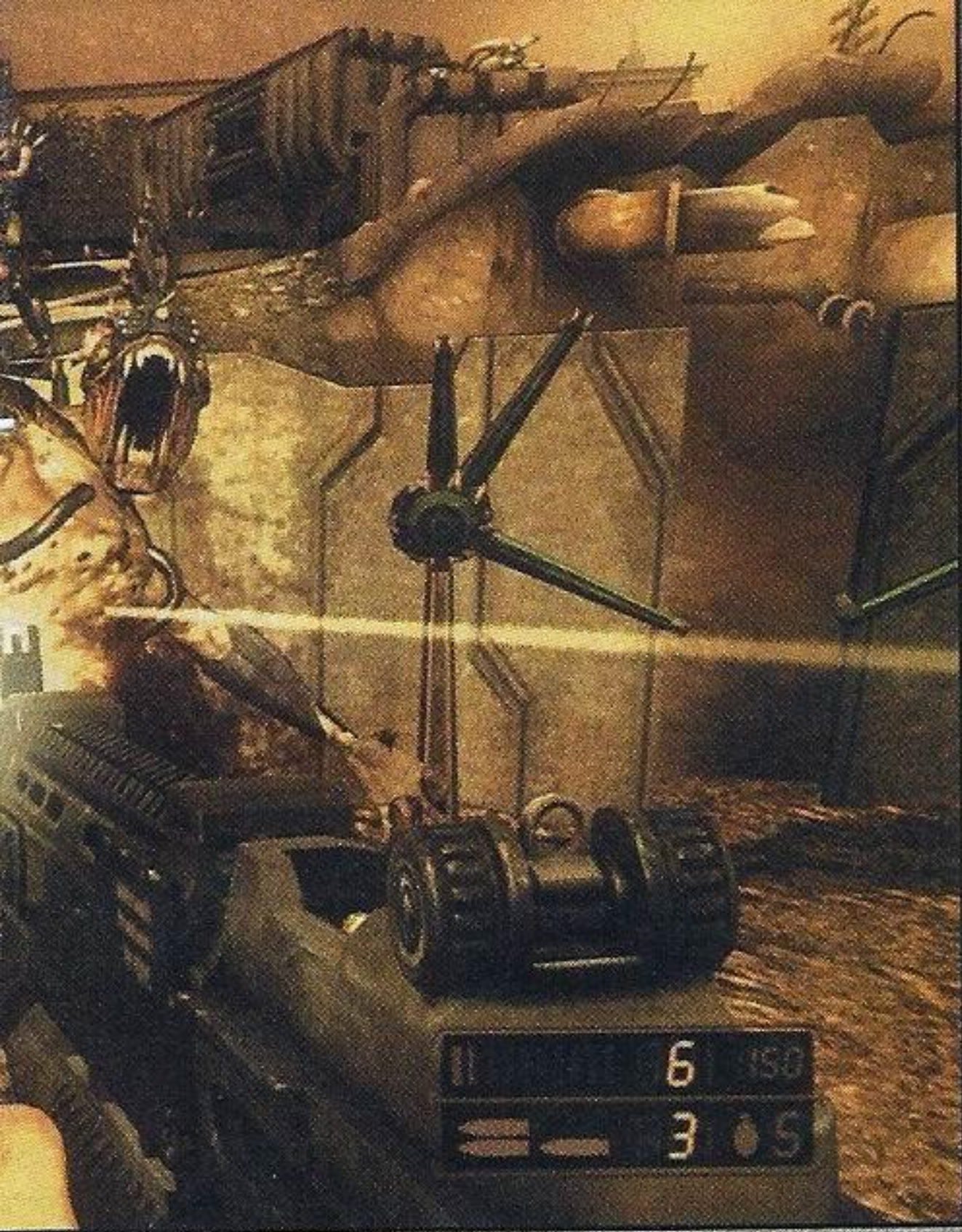


się, że większości spluw można zwyczajnie nie używać, a przez grę przebić się z gnatem zabranym pierwszemu lepszemu mutantowi – Bullseye. Ta wspaniała broń nie tylko wali wiązkami energetycznymi (tak... kolorowymi blobami) w zastraszającym tempie, ale ma też drugą funkcję. Można wystrzelić specjalny blob i zahaczyć go na przeciwniku, po czym schować się za winklem i prowadzić ostrzał w dowolnym kierunku, a kulki i tak polecą w tamtą stronę. Zresztą każda z broni ma dwie funkcje (podstawowa dostępna pod R1, druga pod L1). Wracając jednak do samych spluwek – naprawdę obcuje z nimi czerpie się sporą przyjemność i aż szkoda, że nie można ich pogłaskać po łufie. Snajperka Fareye pozwala na zwolnienie czasu dokładne wycelowanie, a także uchylenie się przed nadlatującymi pociskami. Shotgun wali mocno i konkretnie, kolejna zdobyczna broń, Auger – strzela przez ściany, a także stawia kapitalną zapórę energetyczną, za którą świetnie można się schronić przed ogniem z często spotykanych gniazd karabinów blobomaszynowych. Z Augera walą też więksi, lepiej opancerzeni mutanci, jest to zatem broń obosieczna. Nawet wydawałoby się tak podstawowa sprawa, jak wyrzutnia rakiet, ma swój bajerek w postaci magicznego rozmnożenia jednego pocisku w całą ich chmurę, którą dodatkowo można sterować kierując lufą. To i tak nie wszystko, bo przy drugim przejściu gry, na wyższym poziomie trudności (podstawowy jest po prostu niegodny hardcore'owca) pojawiają się sprzęty tak cudaczne, że aż przykro byłoby nimi nie powalczyć.

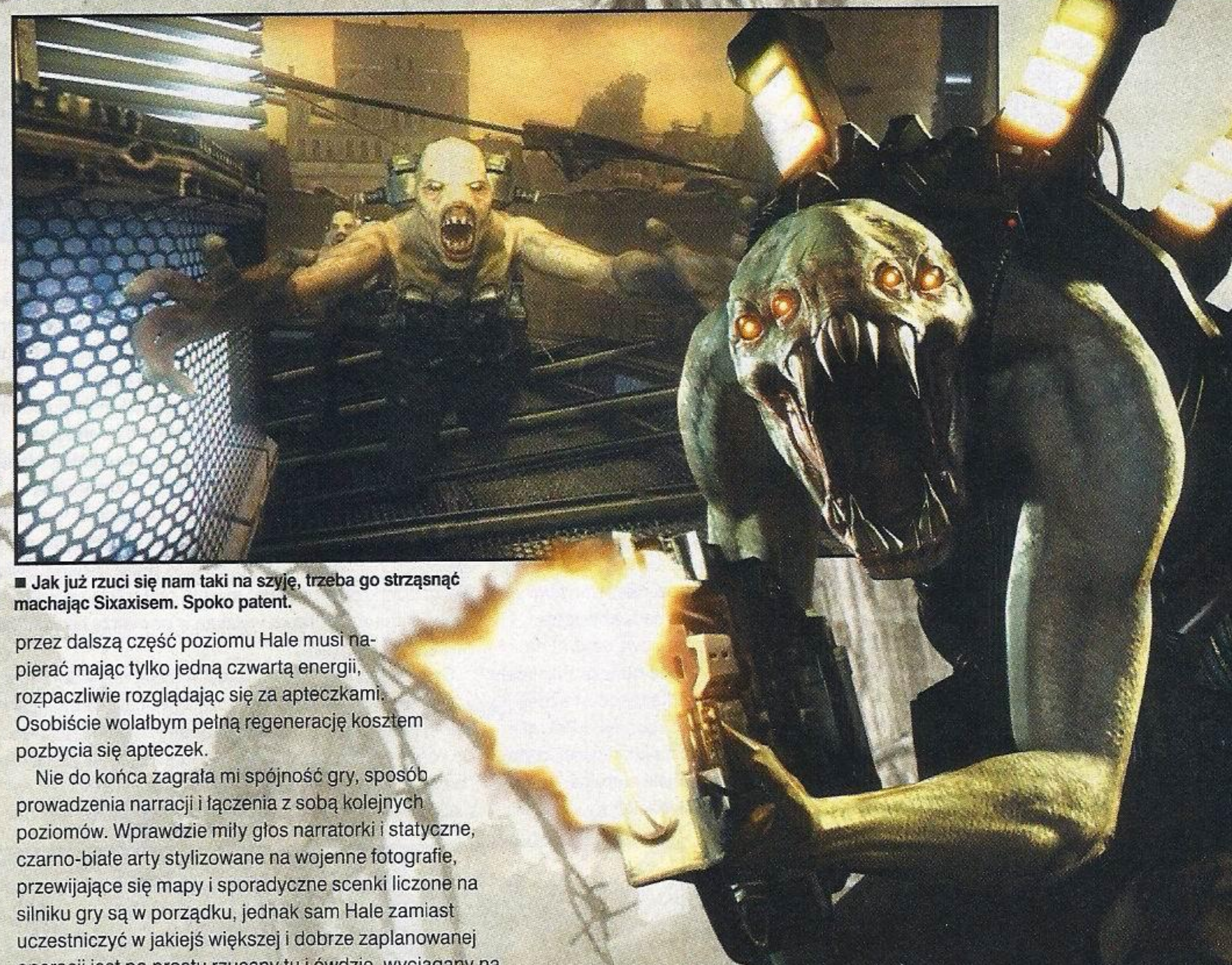
Nawet przy pozornie tak blżej rzeczy, jak granaty, autorzy pozwolili sobie na odrobinę szaleństwa. Oprócz standardowego fraga wysadzającego w powietrze kilka metrów otoczenia, jest jeszcze Jeź (Hedgehog, hehe), stalowa kula pełna kolców, która eksplodując rozpyla je w promieniu wielu metrów, raniąc, a nawet mordując ścierwo. Przebaczowy jest także granat zapalający – najpierw wydobywa się z niego obłok gazu, który w chwilę



■ Główny bohater, Nathan Hale, wyszedł Insomniacom strasznie nijako – nie ma żadnych cech charakterystycznych, co dziwi. Snake ma opaskę, Fenix ma głowę mordercy i blizny, Dante ma białe włosy... Każdy coś ma. A Hale ma tylko rozbiegane oczy psychicznie chorego i zarost.



■ Przejazd czołgiem przez fragment miasta pokazuje, jak bardzo przydatny się takie maszyny w większej ilości brytyjskim oddziałom. Żołnierze Chimery nie mają absolutnie żadnych szans; można ich gnieść pod gaśnicami, mordować z karabinu maszynowego, czy rozrywać na strzępy waląc z czołgowego dział.



■ Jak już rzuci się nam taki na szyję, trzeba go strząsnąć machając Sixaxisem. Spoko patent.



potem błyskawicznie zajmuje się ogniem wypalając spory kawałek otoczenia. Idealna sprawa na kokony chroniące natrętne pajęczaki.

→ ALE NIE WSZYSTKO TU GRA

Jednak Resistance jest grą nierówną – momenty miejscami genialne przeplatane są może nie bylejakimi, ale po prostu standardowymi. Dziwią też niektóre decyzje developerów – na przykład system uzupełniania energii. Energię bohatera określa podzielony na cztery części pasek znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu, który maleje w trakcie zbierania kulek na kłacie. Jeśli po otrzymaniu celnej serii energia nie spadnie poniżej jednej z części paska, zostanie zregenerowana, gdy Hale przycupnie na chwilę w spokojnym miejscu. Jeśli spadnie do połowy – gra odda połowę. Jeśli jednak spadnie do niemal zera, możemy liczyć tylko na 25 procent początkowej energii. Gdzieś tam porozmieszczane są apteczki w postaci żółtych fiolek ze specjalnym serum, które z powrotem oddają po jednym pasku energii. Są zatem i apteczki, i regeneracja... Jakby autorzy nie mogli się zdecydować na któryś z wariantów. Co więcej, o ile taki system sprawdza się w ciasnych korytarzach, gdzie można się schować i na chwilę odsapnąć (choć przed Augerem nie ma ucieczki...), tak w walkach rozgrywających się na otwartych przestrzeniach już nie bardzo. Gdy atakuje trzech zmutowanych, a połączone trzy celne serie są w stanie zbić energię bohatera do pięciu procent, nawet załatwienie ich i szybka regeneracja spowoduje, że

przez dalszą część poziomu Hale musi napierać mając tylko jedną czwartą energii, rozpaczliwie rozglądając się za apteczkami. Osobiście wolałbym pełną regenerację kosztem pozbycia się apteczek.

Nie do końca zagrała mi spójność gry, sposób prowadzenia narracji i łączenia z sobą kolejnych poziomów. Wprawdzie miły głos narratorki i statyczne, czarno-białe arty stylizowane na wojenne fotografie, przewijające się mapy i sporadyczne scenki liczone na silniku gry są w porządku, jednak sam Hale zamiast uczestniczyć w jakiejś większej i dobrze zaplanowanej operacji jest po prostu rzucony tu i ówdzie, wyciągany na żywca podczas wydawałoby się jakiejś misji... W takim Medal of Honor Vanguard na przykład, proszę bardzo, są cztery kampanie, ale każda jakoś zaczyna się i kończy – skokiem ze spadochronu, lądowaniem, określeniem celu, podejściem, zdobyciem tego celu i utrzymaniem go. W Resistance mi tego brakuje. Sam scenariusz wprawdzie uważam za niezły, ale zabrakło jakiegoś większego pomysłu na wrzucenie do tego bohatera w spójny sposób. Przeciwnicy nie są specjalnie inteligentni i na ogół atakują w grupach. Co prawda nie jest im obca zasada sidestepowania i chowania się, tudzież obsadzania działek, ale w sumie raczej polegają na sile swojej broni, celności i wspomaganii przez innych zmutowanych, niż na własnym sprycie. Wrogów jest kilka rodzajów; od małych, ale cholernie upierdliwych pajaków nadciągających chmarami, przez bezbronnych „naukowców” rzucających





się do gardła, sporo rodzajów żołnierzy, aż po bestie czworonożne, czy skaczące i tażące po ścianach, oraz gigantycznych, acz powolnych, kosiarzy z mega-spluwami. Trzeba bać się też niejakiego Stalkera, czyli nieprzyjacielskiego mecha, prującego laserem i ogólnie twardego sukinsyna, ale da się też i jego wyeliminować. Grę urozmaicają również pojazdy mechaniczne, którymi pokieruje Nathan – będą to czołg, jeep i mech właśnie. O ile zasuwanie czołgiem czy napieranie mechem jest radosne, acz krótkie i absolutnie niczego nie wnosi, to przy jeepie można nieźle się spocić. Hale kieruje pojazdem, jakiś kolo siedzi przy minigunie, jest do wykonania pewne zadanie. I tak też powinno być z czołgiem i mechem.

→ JAK TO WYGLĄDA?

Ideę o zakład, że Resistance było gotowe na marcową premierę PlayStation.

To znaczy na marzec 2006 roku, kiedy najnowsza konsola Sony miała pierwotnie

się pojawić na półkach sklepów. A więc rok temu – dlatego dziś nie szokuje oprawą. Wygląda dobrze, next-genowo, miejscami nawet znakomicie, ale to nie jest poziom zaprezentowany przez Epic i Capcom. Jest olbrzymia widoczność, jest miejscami skomplikowana geometria, ale... I znowu przy omawianiu oprawy wychodzi nierówność gry. Są momenty, które autentycznie zachwycają skalą i rozmachem, jak wieloosobowy szturm na miasto, czy umieszczone na górze bunkry. Wszędzie wybuchy, unoszący się dym, nadlatujące z każdej strony pociski, krzyki naszych i mutantów... Prawdziwy spektakl, który warto oglądać na jak największym telewizorze. Ale trafiają się miejscówki sterylne, puste. Raz widać chropowate i wypukłe tekstury, innym



razem jakoś tego brakuje. Część elementów otoczenia można rozwalić, świetnie i przemilo tłucze się szyby. Pałączki powstałe po strzałach wyglądają za każdym razem inaczej, a w końcu szyba pęka i leci w dół. Gra śmiga w 30 klatkach na sekundę, bez żadnego chrupania.

Bardzo podoba mi się też patent z wrażliwymi punktami na ciele przeciwników. Strzel szkaradnemu z shotguna w nogi, a kapitalnie polecą mu do tyłu, natychmiast kładąc go mordą na ziemi. Walnij mu w brzuch, a złoży się jak scyzoryk. Sieknij headshota, a polecą, wiadomo, łbem do tyłu. Do tego ciała zostają na polu walki, osuwają się po elementach otoczenia, czy przelatują przez barierki. Świetnie też zachowują się żywi i martwi, gdy ciśnie się w tłum zwykły granat – fachowo wylatują w powietrze bezwładnie mając kończynami.

Cała stylistyka Resistance jest w mojej opinii dość miękka, komiksowa, zaokrąglona, czego jednak nie uważam za wadę. Po prostu gra ma taki, a nie innych charakter i albo do kogoś przemówi, albo nie. Podobnie, jak filtry nałożone na obraz, które powodują, że grafika nabiera monochromatycznych barw – akurat mi się to podoba, ale nie wāt-



■ Spowolnienie czasu przyciskiem L1 bardzo przydaje się przy maksymalnym zoomie w karabinie snajperskim.



pię, że kogoś może odrzucić. Dobrze, ale także nie jakoś rewelacyjnie na tym tle prezentuje się oprawa dźwiękowa – głosy postaci i efekty są w porządku, a pojawiająca się czasem muzyka po prostu jest.

→ JEST PO PROSTU DOBRZE

Grę można przejść w kooperacji z drugim graczem, na split-screenie, co naturalnie polecam. Szkoda, że nie udało się tego trybu wrzucić do internetu – w sieci jest tylko mordownia dla maksymalnie 40 osób (!) w walkach zespołowych i każdy na każdego. Pojawiają się dwie nowe bronie (jedną z nich jest, hehe, miotacz ognia), są rankingi, klany, multum trybów, jest strona <http://myresistance.net> śledząca statystyki, a developer już obiecuje w maju nowe mapy do multiplayera. Bardzo dobrze zrealizowana sieciowa rzeźnia.

Mimo wad, uważam Resistance za grę dobrą. Zabawa jest bardzo szybka i emocjonująca, wycinanie Chimery wciąga, podobnie jak chęć poznania nowych broni i kolejnego rozdziału scenariusza. Sterowanie jest doskonale zbalansowane, a dwa analogi Sixaxisa sprawują się przy celowaniu wyśmienicie. **Resistance: Fall of Man** to kawałek porządnego i względnie długiego (10-12 godzin) shootera fpp z kapitalnym uzbrojeniem i niezłym multiplayerem. Jako tytuł startowy i zupełnie nowa, świeża pozycja (pierwsza z serii, jak się domyślamie) sprawdza się bez pudła i naprawdę jestem ciekaw tego, co Insomniac wysmażą, gdy lepiej poznają sprzęt. Lepszego FPSa na PS3 na razie po prostu nie ma. ■■

OCENA 8.0/10

BARDZO DOBRY TYTUŁ STARTOWY DLA PLAYSTATION 3



■ Multiplayerowy mayhem dla 40 graczy na wielkich mapach może początkowo szokować, bo ginie się dosłownie co kilka sekund. Dlatego na początku warto pograć na mniejszych poziomach i z mniej liczną obsadą. Można przynajmniej potrenować.





SHINOBIDO TALES OF THE NINJA

SKRADANIE LUB OTWARTA WALKA



txt: QSH

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIŁO ■■■■■■■■■■

DOBRE: Ilość misji, postaci, ekwipunek ninja
ZŁE: Pewna nijakość, spore problemy z kolizjami, głupi przeciwnicy
BRZYDKIE: Przenikanie obiektów, skromna widoczność.

GULASH: Od dawna jesteśmy wielkimi fanami klimatów Tenuhu i ekipy Acquire, choć technicznie to nie jest najmocniejsza ekipa – ich gry wyglądają na ogół przeciętnie na tle innych pozycji. Shinobido na PS2 nie zachwycało, ale dawało sporo zabawy fanom ninja. Podobnie jest i tutaj – można zagrać, ale brak drugiego analogu miejscami jest nie do przelknienia.

Jedno i drugie ma taką samą rację bytu, niestety. Shinobido zapowiadało się jako duchowy spadkobierca kultowych dwóch pierwszych części Tenuhu. Wyszło trochę obok. Gra opowiada w sumie jakąś historię, która jednak aż tak nie wciąga i stanowi tylko pretekst do wyrzynania po cichu (lub w otwartej walce) band patrolujących okolice samurajów i innych wojowników, którzy stoją po złej (bo nie naszej) stronie.

Jak wspominałem, historia jest mało emocjonująca. Głównym bohaterem jest Goh – tajemniczy ninja, który zapomniał wszystko, poza sposobami wykorzystania katany i innych gadżetów do zabijania. Tak więc, jak to w podobnych sytuacjach bywa, Goh bierze się za bary ze światem wypełniając kolejne zlecenia. Ogólnie chodzi o pozabawienie wpływów pewnego klanu, który zamiast pilnować porządku, sam zaczął go burzyć.

Gra jest zręcznościówką utrzymaną w klimatach dawnej Japonii i okolic. W trakcie zabawy odkrywamy kolejne postaci. Część jest całkiem charakterystyczna, część to tylko skóry, jeszcze innymi nie da się prawie grać. Mamy więc szybkich, ale słabych w zwarcu ninjasów; osiłków, którzy ledwo co potrafią oderwać nogi od ziemi, oraz coś pomiędzy. Najbardziej rozbawił mnie łucznik, który jest tak samo gruby, jak nieużyteczny.

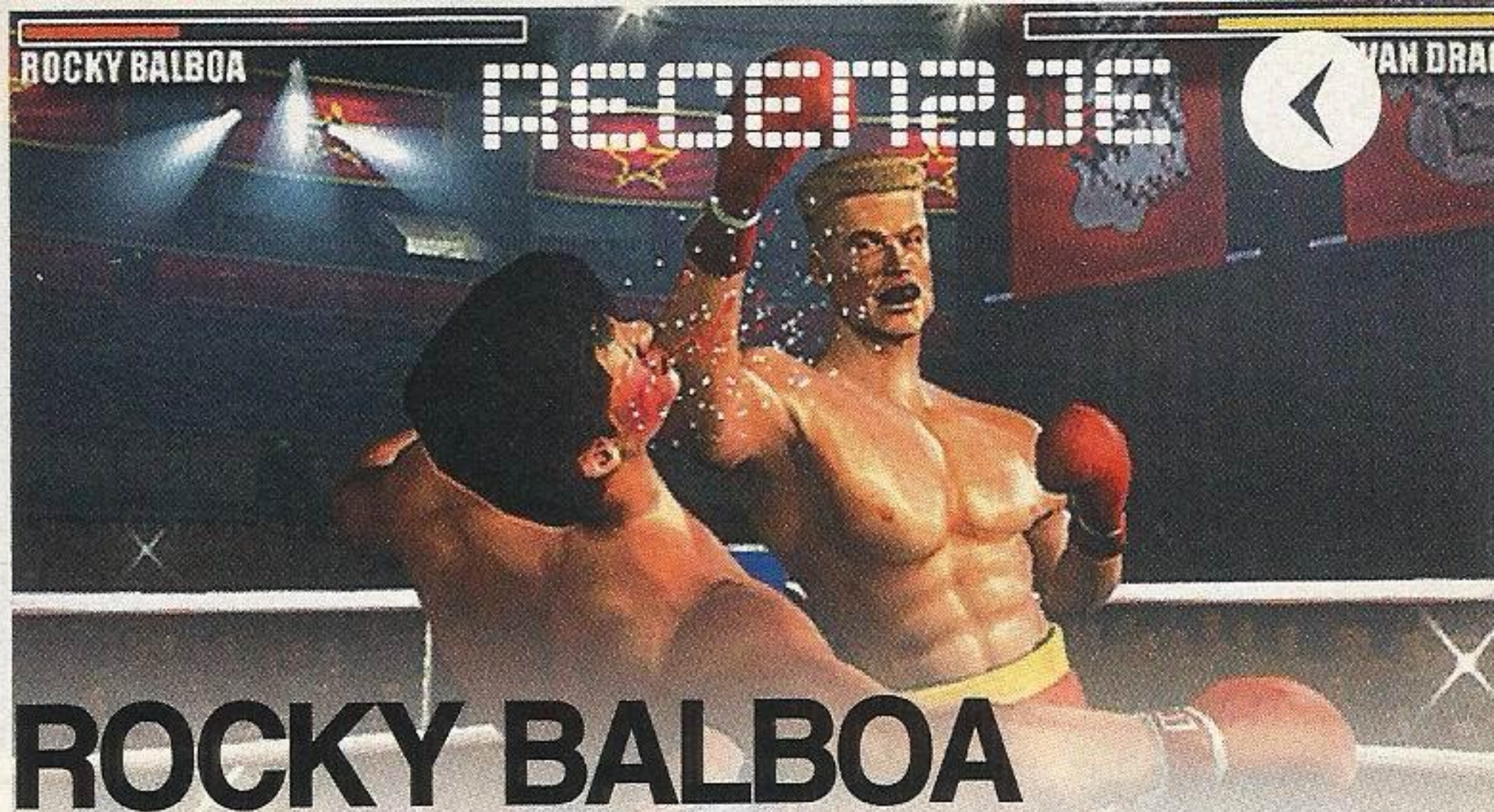
Do naszej dyspozycji oddano również spory zestaw przedmiotów, którymi wspomóżemy się przy wykonywaniu jednej z około 80 misji. Liczba spora, a do tego na pozór zróżnicowana poprzez podzielenie zadań na kilka typów. Jest więc zabójstwo, kradzież, transport i moja ulubiona – eliminacja wszystkiego, co się rusza. Każdy rodzaj misji wygląda jednak ładnie, ale i tak fajnie, że nie każda polega na absolutnie tym samym.

Gra się przyjemnie. W zależności od wybranej postaci (polecam Goha) można śmigać po ścianach i skakać po dachach. Najbardziej premiowanym sposobem położenia wroga jest oczywiście stealth-kill – podkradnięcie się do niczego niespodziewającego się gościa i poderżnięcie mu gardła w fontannie posoki. Jeśli się nie uda, można spróbować uciekać (lepiej) lub zawałczyć (gorzej). Kilka combosów na krzyż raczej szybko się nudzi, można nauczyć się nowych zbierając doświadczenie dla naszego bohatera. Dodatkowo zwiększy to ilość jego energii, czyli odporność na wraże ciosy.

Na początku nawet można tę Shinobido pomylić z Tenuhu, w końcu za obie gry odpowiedzialni są ci sami ludzie. Potem jest już gorzej. Nawet stroną techniczną gra się nie broni. Raczej przeciętne, ciemne otoczenie, proste modele postaci. A mogło być tak pięknie... ■■

OCENA 6.2/10

MOŻNA ZAGRAĆ, ALE BEZ WIĘKSZYCH EMOCJI



ROCKY BALBOA

BOKS BEZ DWÓCH GAŁEK? NIE DA SIĘ

Ale można próbować. I tak też zrobili twórcy omawianej gry – wbiegli po wielgachnych schodach i walili gołymi pięściami w półtusze, które z powodu „świńskiej górki” stały się tanim substytutem worka bokserskiego. Czy jakoś tak. Wszystko po to, by wymyślić jakiś sensowny sposób sterowania w grze bokserskiej na PSP. No i poszli po linii oporu tak cienkiej, jak żeberka bakterii. Ciosy wyprowadzamy tradycyjnie. I mówię tu tradycji leżącej u zarania dziejów gier bokserskich, czyli przyciskami. Bo teraz normą jest, że jeśli boks, to Fight Night i uderzanie wychylaniem gałki. Dopiero grając w grę, która wraca tak daleko w przeszłość, docenia się rozwiązanie z FN właśnie.

Gra podzielona jest na kilka trybów – główny poprowadzi nas przez całą karierę Włoskiego Ogiera. Stoczymy w nich (jak zawsze z resztą) najbardziej znane walki dziejów. Pojedynki z Apollo Creedem czy Ivanem Drago to prawdziwe klasyki i nie mogło ich tutaj zabraknąć. Fani filmu będą wniebowzięci, ci nie znający historii poczuć mogą się lekko zniesmaczeni wyglądem niektórych przeciwników. Jest oczywiście opcja rozegrania szybkiego meczu dowolną postacią z wybranym bokserem. Śmieszny lek-

ko fakt, że można zagrać Rockym ze wszystkich części przeciwko każdemu dowolnemu Rockiemu (nie mylić z piłkarzem!).

Z menu wybierzemy opcję treningu, w której poznamy zawiloci systemu. I mówię tutaj o prawdziwych kombinacjach, które zadziałają tylko po dość długich ćwiczeniach. Jednak głębi dorosłych bijatyk tutaj nie znalazłem, tym bardziej wymaganej intuicji. Czasami trzeba wychylić gałkę i wcisnąć dwa przyciski geometryczne trzymając L albo R. Można to było spróbować lepiej rozwiązać.

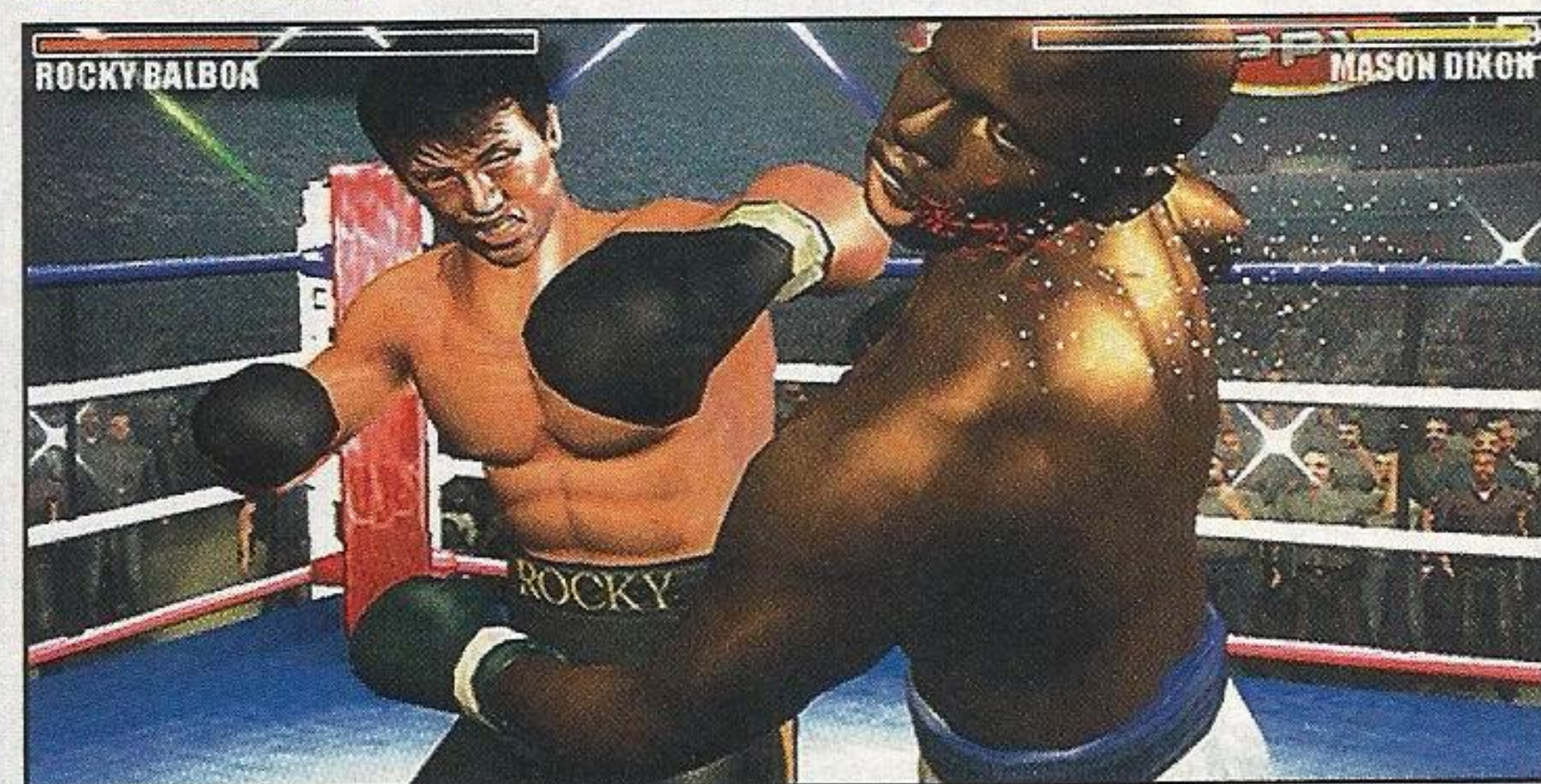
Naszego boksera oglądamy zza pleców. Sterowanie jego ruchami w sensie poruszania się po ringu jest znośne i odbywa się za pomocą analoga. Przeciwnicy są na ogół wymagający, a zakończyć walkę przed czasem jest bardzo trudno. Albo coś ze mną jest nie tak, albo z tą grą, ale ani razu nie położyłem gościa jednym strzałem na dechy. Szkoda.

Otoczka jest przesiąknięta filmowym klimatem. Muzyka w menu mogła być tylko jedna, dodatkowo w tle oglądamy urywki największych pojedynków z filmów. Całość oparta jest na pełnej licencji i stanowi nie lada gratkę dla fanów.

Od strony technicznej gra prezentuje się bardzo przyjemnie. Postacie są duże i wyraźne, nie brakuje im szczegółów. Po kilku strzałach widoczne stają się siniaki i rozcięcia. Animacja jest płynna i naturalna, gorzej z detekcją kolizji, która tylko czasem zachowuje się, jak powinna. Dobry boks na handheldzie będzie chyba jednak musiał poczekać na drugą gałkę. ■■

OCENA 6.4/10

NAWET ROCKY NIE GWARANTUJE ŚWIETNEJ WALKI NA PSP



M.A.C.H.

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Vivendi ■ Ocena: 6.7/10



Spory garaż maszyn od samego wlotu cieszy. Mamy tryb kariery, szybką akcję i zabawę dla nawet ośmiu graczy. Niestety do jej uruchomienia potrzebne jest tyle samo kopii gry, co graczy. MACH to w zasadzie wyścigi, jednak nie ograniczono się do jednego gatunku – elementy strzelania są nad wyraz wyczuwalne. Do odblokowania jest mnóstwo bonusów, zabawa jest dynamiczna, ładna i nawet przyjemna, nie brakuje dopałek i broni. Dla fanów ścigania i latania. [qsh] ■■

TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Codemasters ■ Ocena: 7.8/10



– oto Codemasters serwuje nam konwersję jednej ze swoich flagowych serii – Toca na handheldzie wygląda imponująco. Ogólnie gra się świetnie, przyjemnie. Cieszy wyważony poziom trudności, spora tolerancja na nasze błędy, mnóstwo aut do odblokowania (w kilku klasach), model zniszczeń i otoczka wyścigów. Dobry stuff. [qsh] ■■

GHOST RIDER

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: 2K Games ■ Ocena: 5.4/10



Jak prezentuje się wersja na PSP? Facet z płonącą czachą animowany jest dobrze, jego broń (ostrza na tańcach i shotgun) pozwala na wypro-

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

ROCKSTAR REWOLUCJONIZUJE SERIĘ GTA! VCS TO NOWA JAKOŚĆ!



txt: QOORA

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: To wciąż uwielbiane przez nas GTA, czyli kupa świetnej muzyki, fantastyczny humor, no i ten klimat gangsterskich lat osiemdziesiątych.

ZŁE: Praktycznie zero usprawnień. To odcinanie kuponów powoli zaczyna irytować.

BRZYDKIE: Ta grafika to już nie to, co kiedyś. PS2 stać na więcej, ale Rockstar chyba nie.

GULASH: Co tu dodać? Dla fanów serii rzecz bezsprzecznie nie do odpuścia. Czas na San Andreas Stories...

Tego już od dawna oczekiwaliśmy od twórców najsłynniejszej serii gangsterskiej w historii elektronicznej rozrywki! Świetna gra będąca portem z PSP otrzymuje na PS2 rewelacyjną oprawę, całe mnóstwo bonusów, dodatkowe misje, dwie nowe grywalne postacie, tryb online, a do każdego oryginalnego pudełka z grą dołączone jest demo GTA IV i PS3 w wersji PAL!

No dobra... i wtedy się obudziłem. Zresztą do prima aprilis jeszcze trochę czasu zostało, więc pewnie i tak nikt by się nie dał nabrać. Innymi słowy – Rockstar jak zwykle poleciało sobie z nami w kulki... a i tak ich gra dostała całkiem wysoką notę. Można by zapytać – i gdzie tu sprawiedliwość? Ano zobaczymy...

→ I POWTÓRKA Z ROZRYWKI

Powiedzcie mi proszę, czy tak trudno jest podciągnąć grafikę w stosunku do PSP? Czy dodanie chociaż dwóch czy trzech dodatkowych zadań to dla autorów GTA „mission impossible”? I czy w końcu w latach osiemdziesiątych samochody nie były wyposażone w odbiorniki radiowe, w których można było przełączać stacje zarówno do przodu, jak i do tyłu? Zresztą odpowiedzi możecie od razu podesłać do Rockstar – może w końcu ktoś z nich zrozumie, że graczom należy się coś więcej, niż w kółko odgrzewane kotlety.

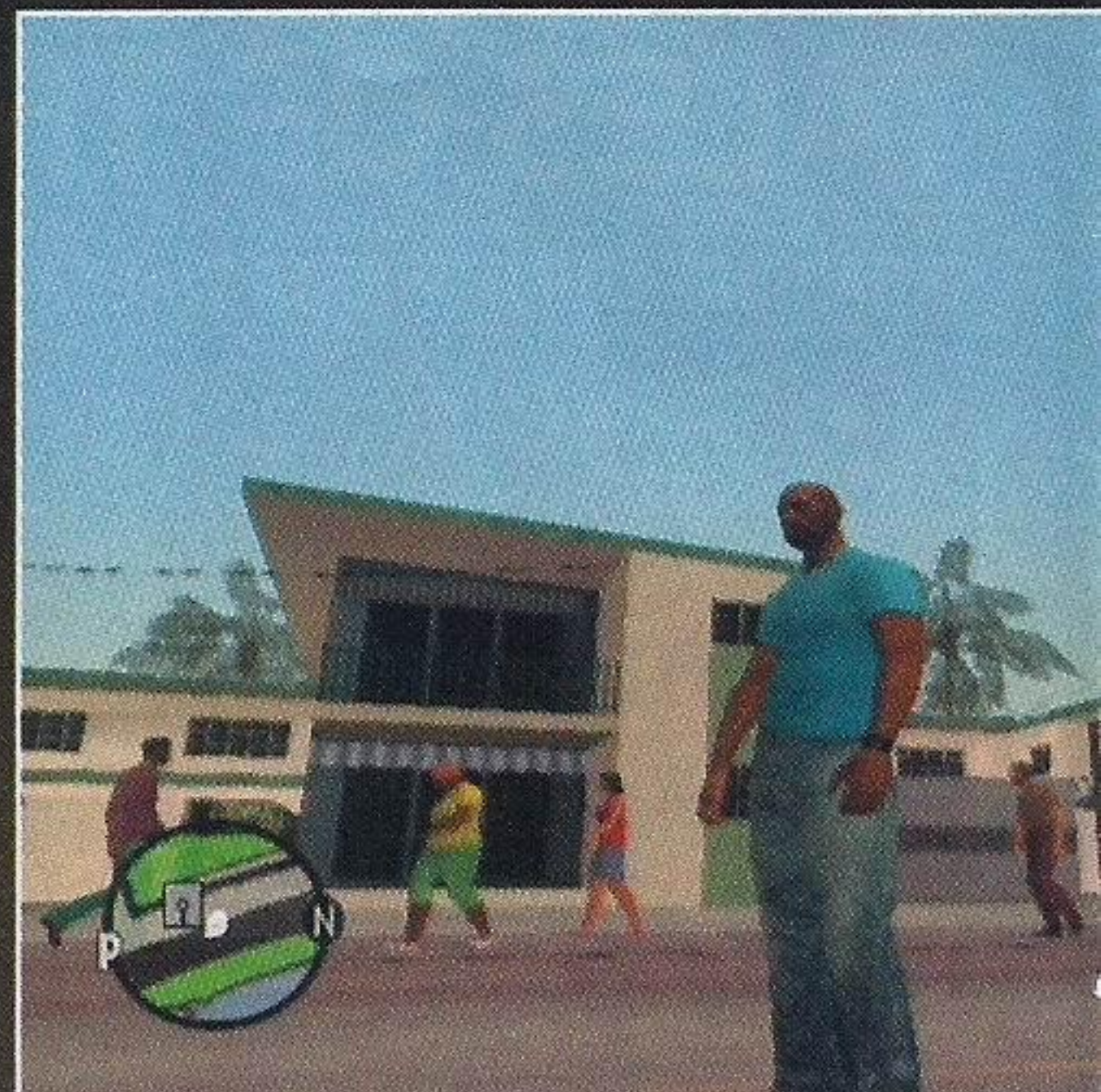
Owszem, nie liczyłem na jakieś rewolucyjne zmiany, ale chyba przyznacie, że Rockstar mogło pokusić się w końcu o gest i sprezentować kilka bonusów osobom, które raz jeszcze postanowiły wesprzeć budżet jednego z tak najbogatszych producentów gier.

Nic z tego – Vice City Stories to praktycznie idealna konwersja gry z PSP na PS2, w której na próżno szukać choćby minimalnych usprawnień. Ha, co cie-

kawsze, pod pewnymi względami wersja na dorosłą konsolę ustępuje oryginałowi z przenośnego handhela. Wiem, że trudno Wam w to uwierzyć, a jednak...

→ I ZA I PRZECIW

W stosunku do oryginalnego Vice City Stories na pewno widać poprawę, jeśli chodzi o grafikę. Nie mam tutaj jednak na myśli jej jakości, a jedynie poprawienie kilku problemów technicznych nękających pierwowzór. Przede wszystkim polepszyła się jakość animacji, która wcześniej dawała się wielu graczom we znaki. VCS przycinało znacznie rzadziej niż LCS, ale nie można powiedzieć, że problem rwącej animacji był tej grze zupełnie obcy. Szczególnie, jeśli na ekranie działo się naprawdę sporo. Na PS2 płynność grafiki poprawiono, chociaż wcale nie oznacza to, że teraz jest idealnie. Niewielkie chrupnięcia wciąż mogą dać Wam do wiwatów, szczególnie, jeśli rozpętaicie sporą zadymę w dzielnicy pełnej wieżowców i na dodatek w godzinach szczytu. Pewnej, choć nieznacznej, poprawie uległ także uciążliwy pop-up. Teraz samochody, budynki i przechodnie nie pojawiają się przed naszym bohaterem w odległości jakichś dziesięciu metrów, a co najmniej piętnastu. I o ile w wersji na PSP coś takiego było prawie niezauważalne i rzadko kiedy sprawiało kłopoty, to na dużej konsoli (a raczej telewizorze) wyraźnie rzuca się w oczy i świadczy jedynie o nieusprawiedliwionym lenistwie autorów, którym nie chciało się posiedzieć kilka dni dłużej nad kodem gry. Co ciekawe, chociaż w niektórych miejscach zlikwidowano niewidzialne przeszkody psujące krew graczom pocinającym



w VCS na PSPku, to podobne kłopoty pojawiły się na PS2 w zupełnie nowych miejscówkach. No a to już jak dla mnie lekkie przegięcie. W wersji na PS2 pojawił się też znany już z normalnego Vice City motyw rozmycia ekranu, ale nadal nie potrafię zrozumieć, jakemu celowi ma on służyć, bo jakości oprawy na pewno nie podnosi. W porządku, przez kilkanaście minut smugi światła na deszczu i rozmyte neony prezentują się nawet przyjemnie, ale już po godzinie oczy zaczynają wypływać o tych „bajeranckich” efektach. I wiecie co?

Powiem Wam tak szczerze, że ogólnie rzecz biorąc wizualnie Vice City Stories podobało mi się znacznie bardziej na PSP niż na starszej konsoli Sony. Bez dwóch zdań. Nie wiem, może to zasługa mniejszego ekraniku, lepszego kontrastu, a może po prostu tego, że równocześnie z VCS na PS2 katowałem God Of War II, a różnica w oprawie pomiędzy tymi dwoma tytułami jest kolosalna. Ale to jeszcze nic...

Najbardziej i tak wkurzyło mnie obłożenie pada poszczególnymi funkcjami. Jak to, u diaska, jest, że mając mniejsze pole do manewru na PSP autorzy zdolali obdarzyć przenośną wersję gry lepszym sterowaniem? No może nie do końca jasno się wyraziłem. W zasadzie naszym bohaterem sterujemy na PS2 identycznie jak na PSP, co oznacza, że nadal mamy do dyspozycji szereg nowych ciosów, a system autocelowania został znacznie dopracowany od czasów LCSa. O wiele trudniej teraz namierzyć przez przypadek cywila, gdyż nasz automatyczny celownik priorytetowo będzie ustawiał się na atakujących nas wrogach. Czemu więc, mając znacznie więcej przycisków na padzie, Rockstar uniemożliwiło przesłuchiwanie stacji radiowych w przód i w tył? Przecież taka możliwość istniała bez problemu na PSP, natomiast teoretycznie nowsza wersja, korzystająca ze sprzętu i kontrolera o większym potencjale, zostaje jej po-



■ Sex i przemoc – to sprzedaje się jak zawsze doskonale i Rockstar zdaje sobie z tego sprawę. Z sexem będzie tu różnie, ale przemoc... O tak, jest jej w bród.



■ Choć Rockstar jak zwykle nie puszcza pary z ust, można być niemal pewnym, że na PlayStation Portable wyląduje w niedługim czasie GTA San Andreas Stories. I choć komuś, jak choćby autorowi tej recenzji, powoli już robi się niedobrze od klonowania klonów, nie możemy potępiać Rockstar. W końcu to naprawdę kultowa seria gier; oby ich było jak najwięcej...

RÓŻOWE LATA OSIEMDZIESIĄTE

Czymże byłyby lata osiemdziesiąte, bez różowych koszul, zwężanych nogawek i szalonej muzyki, która nigdy się nie nudzi! Wszystkie te elementy można znaleźć w GTA: VCS, ale najważniejszym z nich jest oczywiście ścieżka dźwiękowa. GTA od zawsze charakteryzowało się świetnym soundtrackiem i nie inaczej jest tym razem. Choć osobiście bardziej podpasował mi dobór piosenek z LCS czy San Andreas, to jednak nie zaprzeczam, że utwory płynące z głośników w trakcie zabawy z VCS to klasa sama w sobie. Ogólnie znajdziecie tu aż dziewięć stacji radiowych, które łącznie nadają ponad sto utworów. A wśród nich tacy wykonawcy, jak: Judas Priest, Genesis, The Scorpions, Run D.M.C czy też Phil Collins. Natomiast dla znudzonych muzyką zawsze znajdzie się jakaś ciekawa i ambitna dyskusja na VCFL.



zbawiona. Dla wielu graczy radiostacje w GTA to jeden z głównych atutów tej gry, toteż takie ograniczanie swobody gangsterów – melomanów jest niewybaczalne i po prostu niepojęte. Ogromny minus!

→ I STARE, DOBRE GTA

Co by jednak nie mówić, VCS to jednak wciąż kolejna, bardzo dobra gra z serii GTA, która poniżej pewnego poziomu nie ma prawa zejść. I nie schodzi. Jak zapewne pamiętacie, przygody Vica Vance'a mają miejsce dwa lata przed wydarzeniami z Vice City i stanowią swego rodzaju prequel do późniejszych przygód Lance'a. No, „prequel” to może za dużo powiedziane, ale wyraźne powiązania są tak czy inaczej.

Jak to w GTA bywa, mamy więc charyzmatycznego bohatera – Vica, który jako początkujący żołnierz zawarł niewłaściwe znajomości i teraz zamiast robić karierę w armii, zdobywa sławę i szacun w gangsterskim półświatku. Fabuła, chociaż nieco naciągana, w bardzo filmowy sposób przedstawia przygody naszego czarnoskórego przyjaciela, a dziesiątki

VICE CITY STORIES TO PRAKTYCZNIE IDEALNA KONWERSJA GRY Z PSP NA PS2, W KTÓREJ NA PRÓŻNO SZUKAĆ CHOĆBY MINIMALNYCH USPRAWNIENI.

dowcipów i nieprzeciętne poczucie humoru scenarzystów sprawiają, że nie można się przy VCS nudzić. Jak zwykle czeka tutaj na Was plejada znakomitych osobowości, jak choćby absolutnie ześwirowany Ramirez, bezwzględni bracia Mendez, czy też niejaki Phil Collins, o którym niektórzy z Was mogli już słyszeć na MTV lub w trakcie jakiejś radiowej listy przebojów.

Co się zaś tyczy samych misji, to mamy tutaj do czynienia z tymi samymi schematami, do jakich przyzwyczaili nas już wcześniejsze części GTA. Tradycyjnie więc trzeba jeździć po mieście wykonując dla rozmaitych gangsterów intratne zlecenia. A to należy kogoś ustrzelić, a to trzeba dostarczyć transport broni w odpowiednie miejsce, a to znowu wygrać uliczny wyścig, czy też przepłoszyć z danej dzielnicy panoszących się gangoli. Dla ułatwienia zabawy w VCS pojawiła się opcja pływania, która swój debiut miała w San Andreas, a po aresztowaniu lub wizycie w szpitalu, zamiast tracić cały ekwipunek, można dać gliniarzowi w łapę kilka tysięcy zielonych i odzyskać swój dobytek. Fajne drobnostki, ale po zaliczeniu ich na PSP, nie robią już na nikim większego wrażenia i pozostawiają pewien niedosyt

u graczy, którzy swoją przygodę z VCS zaczęli już na przenośnej konsoli.

Summa summarum, po raz pierwszy decyduję się na bardzo ryzykowny krok i wystawiam GTA ocenę poniżej dziewięciu. Myślę, że to jednak słuszna decyzja, bo przecież odgrzewanie nawet najlepszych pomysłów też ma swoje granice. Poza tym nawet osoby, które nie grały w VCS na PSP, mogą poczuć pewien niesmak. Owszem, gra robiła ogromne wrażenie na handheldzie, ale na PS2 jest w tym momencie już tylko dodatkowym „mission packiem” do gry o archaicznej grafice i kilku mniej lub bardziej poważnych usterkach technicznych. Przykro mi, ale na dużej konsoli już nawet rozwój imperium gangsterskiego i pływanie nie wystarczą, aby wzbudzić się na sam szczyt. U schyłku swych dni PS2 dostaje takie hiciory jak FFXII. Burnout: Dominator czy GOW2, a tuż za progiem czeka nowa generacja konsol, tak więc również nasze oczekiwania idą w górę. I lepiej, żeby Rockstar dobrze to zrozumiało przed wydaniem Grand Theft Auto IV. ■■

OCENA 8.6/10

NO CO? TO GTA! GRAĆ I NIE MARUDZIĆ!



■ To porządna drugoligowa pozycja – podobnie, jak każda z gier z serii Tales.



TALES OF THE ABYSS

THIS IS SOOOOO GAY...

txt: GANON

PLAYSTATION 2

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
MIOD:

DOBRE: Długi czas zabawy, ale to standard wśród JRPG.

ZŁE: Tekstury niektórych dungeonów.
BRZYDKIE: Maksymalnie niewieściaty, nie-dojrzały i oszołomiony światem bohater, mała swoboda w hasaniu po świecie i liniowość.

GULASH: Nigdy nie byłem specjalnym fanem tej serii, choć pamiętam kilka porządnych pozycji z PS one. Nie widzę też specjalnie sensu, by poświęcać jej czas mając do dyspozycji Finala XII czy stopy ciekawszych pozycji. No chyba, że ktoś tu jest fanem i czekał z uspokojeniem na Talesy...

Ile razy zabiorę się za JRPG, muszę kierować poczynaniami jakiś niewydarzonych, zniewieściatych nastolatków, najlepiej z czupryną do pasa i z odsłoniętym zalotnie pępkiem. Najnowsza gra Namco z serii Tales nie odbiega od schematu. No trudno. Widać takie wymogi konwencji.

Linia fabularna przedstawia się, mniej więcej, tak – młody arystokrata Luke, porwany siedem lat przed wydarzeniami opisywanymi w grze, odbity z rąk porywaczy, znów, przez kobietę o imieniu Tear, ląduje na rubieżach swojego świata. W międzyczasie dowiaduje się, iż królestwo, w którym się znalazł, intensywnie przygotowuje się do wojny z jego państwem – Kimlascą. Oczywiście, mamy tu do czynienia z dobrze znanym motywem wybrańca, kilkoma niespodziewanymi zwrotami akcji i komplikacjami, o których dowiecie się już sami.

→ MIENTKI JAK KACZUSZKA

Luke, który całe swe życie spędził w zamku, nie wyściubiając nosa poza jego mury, nie wie nic o otaczającym go świecie. Nie ma pojęcia, jak funkcjonują sklepy. Nie spodziewa się, że nie każdy człowiek, którego spotka, będzie chciał zachowywać się jak jego poddany. Na szczęście do nieboraka przyłączy się całkiem pokaźna gromadka pomocników – czarodziejka, zwierzątko chéagle, które potrafi wszystko puścić z dymem,

dziewczynka walcząca olbrzymią maskotką oraz czarnoksiężnik. Główni źli gry są od Luke'a i jego drużyny zdecydowanie bardziej chłodni. Postacie poznajemy dzięki przerywnikom, a także poprzez relacje Luke'a z innymi członkami ekipy, obserwowane podczas krótkich dialogów – skitów.

Sam główny bohater jest jednak dość „mientki”. Nieustannie panikuje, bojaźliwy, wszystko ocenia przez pryzmat życia otoczonego murami zamku. I ma włosy do pupy. I pępek na wierzchu.

Oprócz głównej ścieżki scenariusza, jest również sporo dodatkowych questów. Możemy szukać kolejnych przepisów na potrawy, czy wyświadczać przysługi NPCom. Nie każde zadanie będzie możliwe do spełnienia przy pierwszym podejściu do gry, co zapewnia Tales of the Abyss sporą żywotność. Gra jest mocno liniowa – czasem nie możemy się wybrać do miasta położonego gdzieś dalej, bo gra przypomina nam, że to nie tam mieliśmy się udać. Aha – nie brakuje też mini-gier. Kasyno czy koloseum zapraszają chętnych w swoje progi.

→ PODRÓŻ W GŁĄB OTCHŁANI

Walki są prowadzone w czasie rzeczywistym. Każda z postaci ma ataki zwykłe oraz specjalne, które konsumują energię TP. Można również blokować, co drastycznie redukuje siłę razów, jakie wypłacają nam oponenci. Nie zabrakło możliwości łączenia potężnych combosów z innymi postaciami.



■ Walki są efektywne i początkowo emocjonujące, potem zaś sprowadzają się do mashowania po przyciskach. Chyba nie do końca o to biega.

mi. Jeśli mowa o innych członkach drużyny, warto wspomnieć, że dzięki multitapowi możemy zaprosić do zabawy aż trzy osoby. Fakt, będą mogły pośmigać sobie tylko podczas starć, ale lepsze to niż nic, a i radochy niemało, co potwierdziło choćby Tales of Symphonia. Zawsze lepiej polegać na kumplu, niż na AI, które czasem sprowadza się do stania w miejscu, lub działania w mało efektywny sposób – nie uleczy się, kiedy trzeba, nie zaatakuje specjalnie, mimo że ma wystarczającą ilość TP itd. Z czasem walki ograniczają się tylko do bezmyślnego nawalania po przyciskach, co niestety zbyt fajne nie jest. Zmiana czeka tylko podczas konfrontacji z bossami.

Wizualnie nie ma mowy o rewelacji – jest to poziom prezentowany przez poprzednie Tales, ze wskazaniem na Phantasię i Symphonię. Kolorowa grafika, nieco komiksowa, grubsze kontury, pastele. Pojedyncze dungeony wypadają mniej korzystnie – powtarzające się, słabej jakości tekstury, podobny design. Największym mankamentem jest natomiast mapka świata, po której przyjdzie nam się poruszać. Porażka na całej linii, jakby żywcem wyciągnięta z PS one. Po mapce latają potworki, przed którymi nie da się praktycznie uciec. Walki są efektowne – feeria barw, światła i wybuchy – skutki działania zaklęć i czarów również w porządku. Świetnie wypadają scenki przerywnikowe w stylu anime, szkoda, że jest ich tak mało. Za to dubbing to klasa sama w sobie, żalować należy tylko, iż nie ma go w skitach. Muzyczki też są fajne i nie ograniczają się do plumkania i stukania, ale da się słyszeć utwory dłuższe, dopasowane klimatem do miejscówek.

Gdyby nie brak swobody w eksploracji świata oraz potyczki sprowadzające się po pewnym czasie do mashowania dwóch guzików na zmianę, to Abyss byłoby czymś więcej, niż kolejnym Tales. A tak mamy niezłego erpega ze zgejowionym bohaterem i odsłoniętym pępkiem, kilkadziesiąt godzin zabawy, ciekawy scenariusz i kilka niezłe zaprojektowanych postaci. Jeśli zaliczyłeś już wszystkie JRPG, na czele z ostatnim FF, to kupuj. ■■

OCENA 7.0/10
DLA FANÓW TALES

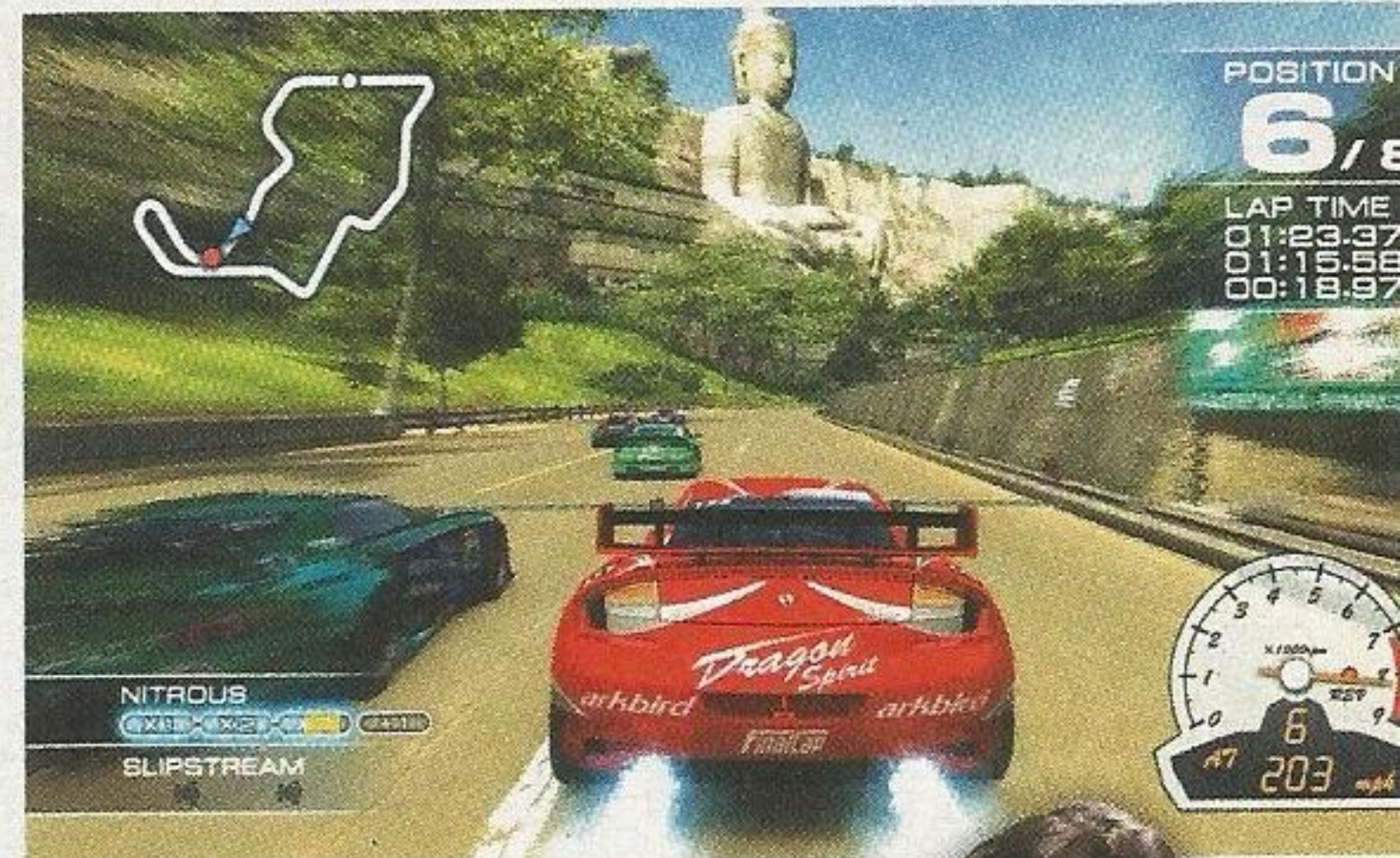
ABYSS, PO PROSTU GOTUJ!



Tak jak i w poprzednich talesach, tak też tu mamy do czynienia z kontynuacją tradycji gotowania. Otóż, to, co uda nam się upiec, regeneruje nasze zdrowie i TP. Początkowo mamy tylko jeden przepis – ryż z patelni (mniam!), ale z czasem nasz potencjał się zwiększa. Następne przepisy dostajemy od NPCów, w zamian za przysługi lub wygranie jakiejś mini-gry. Do każdego dania potrzebne są składniki, które możemy kupić w licznych sklepikach bądź znaleźć gdzieś w świecie gry. Oczywiście w miarę postępów w gotowaniu rosną umiejętności gotującego – kolejna statystyka do rozwijania.



■ Jak zwykle nie ma licencjonowanych pojazdów. Taki klimat serii.



RIDGE RACER 7

NIE WARTO PSUĆ TEGO, CO JEST DOBRE



txt: GULASH

PLAYSTATION 3

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba graczy: 1-2 (14)

GRAFIKA:
DŹWIEK:
MIŁO:

DOBRE: Speed, driftowanie, 60 klatek na sekundę, 1080p, muzyka, klimat...
ZŁE: Praktycznie nic nowego, oprócz przełachowego świata online
BRZYDKIE: Za mało Reiko. Skąpiradła, chcemy więcej renderów z tą panią.

MARCELLUS: Wyślaliby Gulasha na jakąś obserwację, albo co – gra tylko w tego Ridge'a i nawet nie chce spojrzeć na MotorStorma, który wcale nie jest przecież jakąś skomplikowaną symulacją w stylu TOCA Race Driver czy Gran Turismo, a gra stricte zrecenzowaną – jak Ridge. No ale najwyraźniej Namco już od czasów pierwszego PlayStation musiała dodawać do tej gry jakieś środki uzależniające. Ale ja jestem odporny – 7/10.

Siadając do gry z myślą recenzowania siódmej części Ridge Racera przysięgałem sobie, że nie ocenię tej gry wysoko. W końcu to już czwarta premiera konsoli Sony, po PS one, PS2 i PSP, której towarzyszy właśnie Ridge Racer, ten sam, stary, dobry, ale nie zmieniający się przez lata Ridge. Niestety... Namco po raz kolejny udało się złapać mnie na haczyk. Grałem, grałem i grałem, nawet pomimo, że Marcellus właśnie przyniósł MotorStorma. Riiliidge Racer ma mnie.

→ DRIFT TIME

Głównym mechanizmem napędzającym nieprzerwanie od lat całą zabawę jest driftowanie, czyli radosny poślizg kontrolowany. Wystarczy wejść w zakręt na pełnym gazie, puścić na ułamek sekundy pedał (to jest X) i natychmiast docisnąć go ponownie do oporu, jednocześnie manewrując kierunkami tak, by nie wjechać na bandę, a wyskoczyć z zakrętu w jak najlepszej pozycji i z jak najmniejszą utratą prędkości. Za dobry drift, aka poślizg, dostajemy doładowanie turbososa, którego z kolei warto odpalać dopiero wtedy, gdy rozpędzony bolid osiągnie największą szybkość. Trzecia strategiczna sprawa to slipstream, czyli jazda tuż za przeciwnikiem, na jego ogonie i wyprzedzenie w odpowiednim momencie.

Na początku, przy samochodach niższych klas wygląda to prosto i przyjemnie – zwycięstwa przychodzą łatwo. Jednak w miarę zagłębiania się w grę jest trudniej i trudniej; wygrane okupione są potem i siedzeniem na krawędzi fotela. Fantastyczne uczucie. Ridge Racer nigdy nie odpuszczał błędów i nic się pod tym względem nie zmieniło. Niektóre wyścigi muszą być przejechane nie-

mal perfekcyjnie – jedno otarcie się o bandę i utrata prędkości powoduje, że można od razu wybrać opcję „Restart”. Japońska szkoła smażenia racerów pełną gębą.

Gra zawiera sporo trybów, z których najważniejsza jest długa i obszerna kariera. Tutaj zdobywamy kolejne samochody, dokupujemy części i grzebiemy przy furkach, bierzemy udział w wyścigach i specjalnych eventach... Jest tego naprawdę masa. To najbardziej rozbudowany Ridge Racer.

Bardzo ważną częścią Ridge Racer 7 jest tryb online – zabawa w sieci dostępna jest całkowicie za darmo. Już w momencie odpalenia gry, gdy konsola podłączona jest do netu, momentalnie loguje się i pobiera najnowsze dane o wyścigach – statystyki, rankingi, pozycję gracza i tym podobne bzdurki. Widać ile kto grał, jakie ma nagrody – normalnie odpowiednik GamerTaga w Xbox Live! Można ściagać się rankingowo, próbować sił w Time Attackach mając nadzieję na pobicie rekordu, bądź spróbować jazdy w kooperacji z innym zawodnikiem, którego należy wspierać, bądź żądać wsparcia od niego – można nawet komunikować się podczas wyścigu. Świetna sprawa. Online jest niemal tak rozbudowany, jak główny tryb i z pewnością warto zagłębić się w światki fanów serii, bo tylko w ten sposób można tak naprawdę sprawdzić swoje skille.

→ CRADLE 2 THE GRAVE

MotorStorm może i jest obecnie wyznacznikiem jakości w grach na PS3, ale nie przeszkadza mi to napisać kilku ciepłych słów o Ridge Racer 7. Nie, nie szokuje wykonaniem, nie zrywa kasku, nie ma niewiarygodnej ilości efektów graficznych, a jed-

nak jest prześliczny. Piękne, błyszczące modele samochodów, wspaniale komponujące się z trasą otoczenie, stałe 60 klatek animacji na sekundę, 1080p dla posiadaczy najbardziej wyposażonych telewizorów i znakomity, czytelny oraz niezwykle sugestywny design menu – to wszystko, czego potrzebowałem. Do tego kapitalna wręcz ścieżka dźwiękowa – grajcie ją głośno podczas wyścigów. Nawet można przymknąć oko na komentatora i jego koleżankę odzywających się w trakcie wyścigu – oni tu po prostu pasują. Na Ridge Racer 7 patrzy się z przyjemnością. Nie zachwytem, ale właśnie z przyjemnością.

Sam nie wiem jak bardzo chciałbym zjechać Namco za to, że zmiany w serii są minimalne i za fakt, iż odgrzewają ten sam kotlet już przez dobre kilkanaście lat, ale... po prostu nie potrafię. Wręcz kocham ten sam przedziwny i nie mający wiele wspólnego z prawdziwą fizyką model jazdy. Uwielbiam sunące w dzikim pędzie poduszkowce, mieniące się tu samochodami. Nie przeszkadza mi fakt, iż odbijają się od siebie na zasadzie kartonowych pudeł – ba, uznaję go wielce zabawnym. Całe to driftowanie tykam niczym pelikan. To niesamowicie, jak świetnie Namco udało się znaleźć złoty środek i zaprojektować kolejną grę z serii w taki sposób, by radosna jazda w akompaniamencie rewelacyjnie pulsującej z głośników i subwoofera muzyki była, po raz dziewiąty czy dziesiąty, tak samo, a miejscami nawet bardziej emocjonująca. Ewidentnie nic nie poradzę na to, że byłem, jestem i będę fanem Ridge Racera – od kołyski, aż po grób. ■■

OCENA 7.9/10

NAMCO ZNÓW SIĘ UDAŁO. NIC, TYLKO GRAC

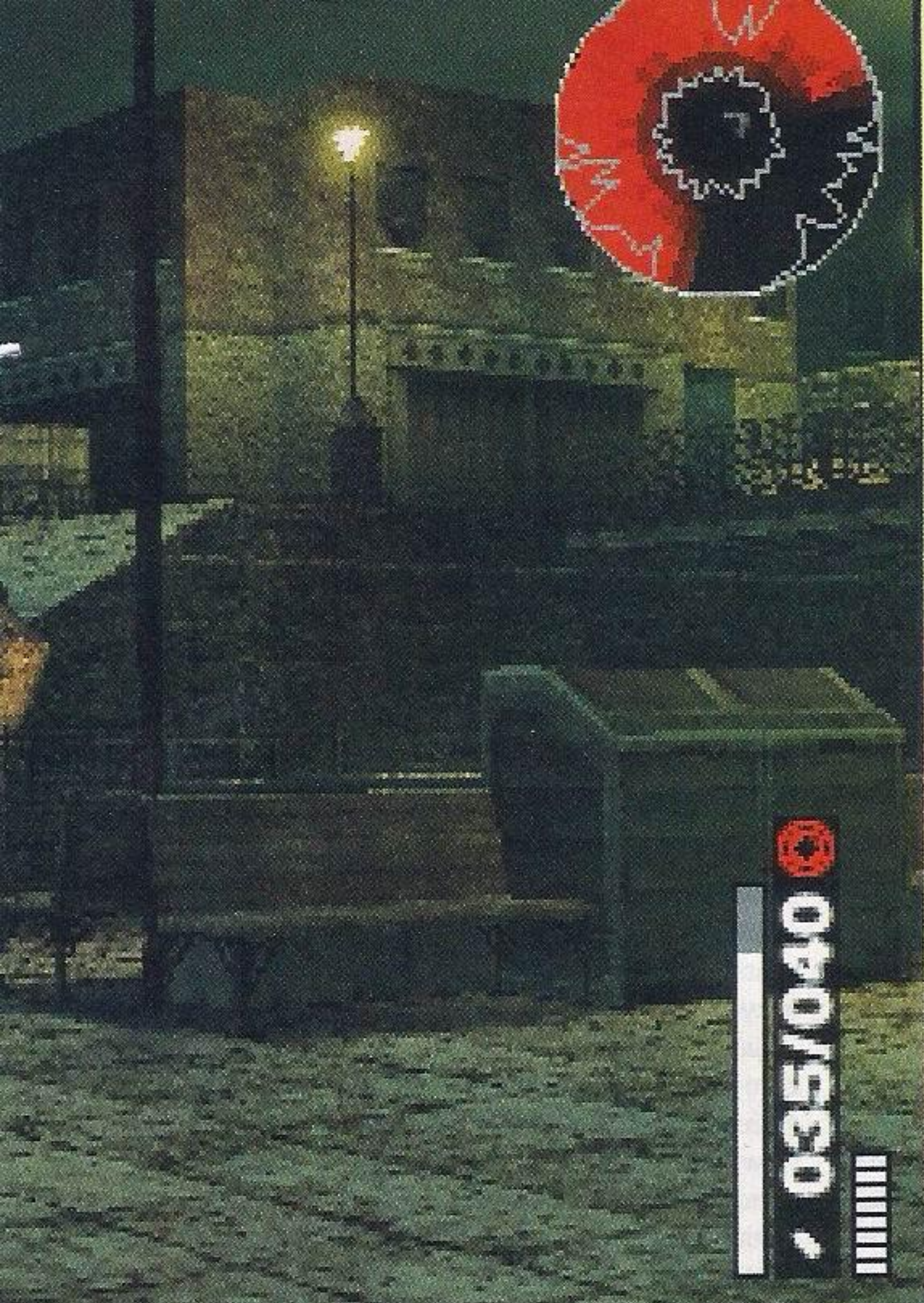


■ Ridge Racer ma bardzo fajne, nowoczesne menu – strasznie podoba mi się ich design. Przejrzyste, z odpowiednio rozmieszczonymi obrazkami i ikonami... Pozazdrościć.

■ Driftowanie początkowo idzie lekko i technicznie, ale przy furach osiągających ponad 300 km/h zaczynają się schody. Nic, tylko trenować.



72 kwiecień 2007 | www.neo-plus.pl



NAME		LIFE	STMN	SNS																		
OCELOT		90/90	300/300	100	A	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
PARAMEDIC		25/25	50/50	100	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A
WHALE		132/132	376/376	25	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
KOMODO DRAGON		158/158	363/363	29	B	C	S	C	C	C	C	S	C	B	B	C						
PUMA		149/149	364/364	29	B	B	C	C	C	C	C	C	B	S	C	C						
CAPYBARA		173/173	439/439	31	S	C	C	C	C	S	C	B	B	B	C							
NIGHT OWL		146/146	363/363	33	B	C	S	C	C	C	C	B	C	C	S							
BAT		130/130	372/372	32	C	C	C	S	C	S	C	C	C	C	C							

Postacie opisane są kilkoma statystykami, ale nie bójcie się, nie wszystkie są megaważne. Najwięcej uwagi poświęćcie zdrowiu i wytrzymałości, oraz stopniowi znajomości technik CQC (patrz ikonka noża) niezbędnych do obezwładniania i przesłuchiwania przeciwników.



ekipy, a przecież przekonanie pojmowanych do zmiany barw klubowych również zajmuje trochę czasu.

→ STARY DOBRY MGS

Cele misji są jasno określone, może nawet zbyt jasno, bo zanim zacznie się gra, Campbell trzykrotnie powtarza, co należy wykonać. Zadania są proste, czasem trzeba przesłuchać oficera, żeby dowiedzieć się, gdzie trzymane są tajne akta, albo zdobyć ważne dane ukryte w porzuconej gdzieś teczkę. Akcja toczy się na małym terenie i jeśli tylko stanie się na jakimś wzniesieniu, bez trudu da się zobaczyć koniec planszy. Nie jest więc specjalnie ciężko wykonać polecenia, tym bardziej, że na mapie najczęściej zaznaczone jest, gdzie należy się udać. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to tylko do możliwości parcia przed siebie nie patrząc na to, czy zostanie się zauważonym, bo nawet jeśli ucieka się przed setką strażników, to w chwili, gdy dobiegnie się do celu, misja zakończy się sukcesem.



wanie licznie patrolujących teren przeciwników. Jako że gra pozwala zapisać tylko jeden stan gry (i później go nadpisywać), każda strata żołnierza oznacza niestety konieczność szukania kogoś na jego miejsce, jeśli nie zdecydujemy się na restart misji. Co prawda w pewnym momencie miałem spore rezerwy, ale mogłem być spokojny o swoich ludzi tylko w trybie singleplayer. Gra w multi wiąże się z ryzykiem wykaso-

otoczenia nie są zbyt ostre. Płynna animacja, naturalne ruchy bohaterów, bardzo szczegółowo oddane i duże postacie to zaledwie część zalet oprawy gry. Naprawdę nie wiem, czy Sons of Liberty wygląda specjalnie lepiej, a poza tym wzorem Subsistence wprowadzono kamerę ukazującą akcję zza pleców postaci, więc można już na dobre zapomnieć o starym, emgieesowym tpp pokazującym pole walki z bardzo wysoka.

Do napisów końcowych nie wiedziałem, że za muzykę nie odpowiada Harry Gregson-Williams. Znane metalgearowe motywy zostały na nowo przemiksowane, inaczej zaaranżowane, doszły wstawki delikatnie jazzowe, ale wszystko zostało utrzymane w znanej konwencji i jak zwykle stoi na najwyższym poziomie. O lektorach (tym razem niestety z powodu ograniczonego miejsca na UMD można ich usłyszeć wyłącznie podczas przerw-ników) nawet nie muszę nic mówić, bo seria Metal Gear Solid jest pod tym względem bezkonkurencyjna i nie inaczej jest w tym przypadku.

Na Portable Ops poświęciłem czternaście i pół godziny, co może zaskakiwać zważywszy na fakt, że Snake Eater zabrał mi jedynie półtorej godziny więcej. Jest co robić przy tworzeniu drużyny, są wymagające walki z bossami, a to wszystko jak zwykle podane z rewelacyjną, choć może dla nowych w temacie lekko niezrozumiałą fabułą. Jeśli więc nie macie PSP czas najwyższy zainwestować. To jedna z najlepszych gier na tę konsolę. ■■

Nie udało mi się skrócić strażnikom karku, więc pewnie usunęło tę opcję, by nie zabić przypadkiem nadającego się do zwerbowania wroga.

ZWERBUJ BOSSA



Strażnicy, jak to w MGS-ach bywa, są ślepi jak krety i nie widzą stojącego kilkanaście metrów przed nimi Snake'a. Na dodatek szybko zapominają, że jeszcze kilkanaście sekund wcześniej znaleźli się pod ostrzałem. Mimo to MGS:PO nie jest łatwą grą na kilka godzin. Walki z bossami, jak zawsze wymagające nauczania się zachowania oponenta, opracowanie odpowiedniej taktyki i pozostawiając niewiele miejsca na pomyłki, skutecznie przedłużają rozgrywkę. Co ciekawe pokonanych bossów można wcielić do drużyny, trzeba tylko spełnić odpowiednie warunki – zabrać im całą staminę, albo w odpowiednim momencie po walce zrestartować konsolę. Przyjemny motyw, tym bardziej, że są to mocne postacie, więc przydadzą się na wyższych poziomach trudności, jeśli tylko zdecydujecie się zagrać ponownie. Są też ukryte postacie jak Eva, ale niestety bez opisu bardzo ciężko będzie Wam ją „zdobyć”.

PORTABLE OPS, MIMO WIELU ZMIAN, JEST STARYM DOBRYM METAL GEAREM, A NIE JAKIMŚ TUROWYM DZIWACTWEM POKROJU ACIDA

MGS:PO mimo wielu zmian jest starym dobrym Metal Gearem, a nie jakimś turowym dziwactwem pokroju Acida. Obowiązkowo w grze znalazła się możliwość przyklejenia do ściany, czołganie się, CQC, walka wręcz i broń palną. Trzeba jednak uważać na małą pojemność „kieszeni” – każda postać może mieć przy sobie wyłącznie cztery przedmioty/broni. Miało to zapewne wymusić większą współpracę z pozostałymi członkami drużyny (na misję można włączyć maksymalnie trzech dodatkowych żołnierzy).

→ DRUŻYNA A

A skoro o drużynie mowa, to jeszcze kilka słów poświęć temu tematowi. Przelącznie się w czasie gry między żołnierzami zastępuje system kamuflażu. Jeśli tylko wojak jest odpowiednio ubrany, czyli jak strażnicy, jest traktowany przez nich jak sprzymierzeniec, o czym informuje ikonka kameleona w lewym górnym rogu ekranu. Opcja ta szczególnie przydaje się do rozpoznania terenu, a także wtedy, gdy nie chcemy tracić kilkunastu minut na likwid-

wania zabitego członka drużyny, albo pojmania przez przeciwnika. Trzeba więc uważać i ćwiczyć ze znajomymi zanim przystąpi się do prawdziwej walki. Zabawa jest bliźniaczo podobna do tej z Subsistence, na której silniku powstało Portable Ops, a jedyne, do czego można się przyczepić, to sterowanie. Jak wiadomo PSP nie ma drugiej gałki analogowej, co skutecznie utrudnia jednocześnie sterowanie postacią, obracanie kamery i celowanie. Niestety, o ile grę w multi można sobie odpuścić, tak walki z bossami (patrz ramka) trzeba jakoś wygrać i jeśli to jest jakimkolwiek dla Was wyznacznikiem, to dodam, że dawno już tak nie przeklinałem podczas gry, jak właśnie w czasie pojedynków z najtwardszymi przeciwnikami w PO.

→ TAK SIĘ WYGRYWA

Dzięki temu, że Portable Ops śmiga na silniku Subsistence, wygląda po prostu niesamowicie, nawet jeśli momentami postacie wtapiają się w ściany, a tekstury

OCENA 9.1/10
PRAWDZIWY NASTĘPCE

mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM



300: MARCH TO GLORY

Konsola: PSP Wydawca: Warner Ocena: 6/10

Najbardziej oczekiwany przez wielu (przeze mnie też) film roku doczekał się gry jeszcze przed oficjalną premierą. Padło na PSP. Trzystu Spartan pod wodzą dzielnego Leonidasa walczy z gigantyczną armią Persów. Chodzona naparżanka z udziałem niebezpiecznych narzędzi w klimatach starożytnych państw-miast brzmi naprawdę nieźle. Szkoda, że wykonanie nie zagrało. 300 jest brutalne, lekko komiksowe, postać potrafi wymachiwać mieczem oraz tarczą, zna kilka combosów. Zdarzają się momenty, w których wraz z oddziałem uformujemy swoisty sztyk i będziemy przebijali się przez zastępy wrogów. Połotu filmu raczej brak, każdy element tej zabawki jest mocno średniawy. Można zagrać ale nikomu ciśnienie się nie podniesie. [qsh] ■■



THE WARRIORS

Konsola: PSP Wyd: Rockstar Ocena: 7/10

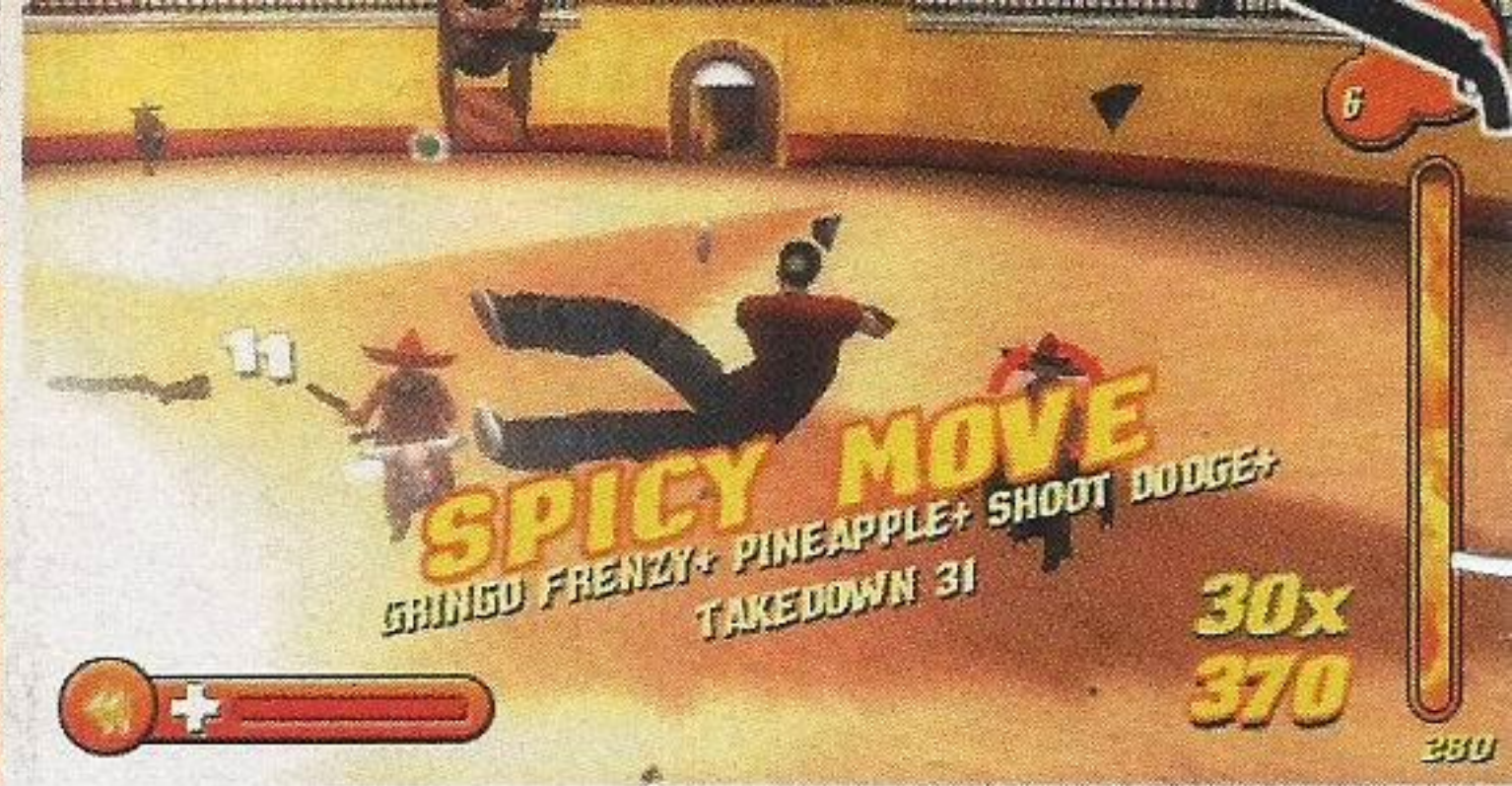
Kolejna konwersja z dużej platformy na przenośną konsolkę Sony. Tym razem padło na świetną grę od chłopaków z Rockstar – bazującą na filmie z lat siedemdziesiątych pod tym samym tytułem – The Warriors. Gra jest chodzoną mordoklepką z całkiem rozbudowaną i wciągającą historią opowiadającą losy zwaśnionych gangów miasta Nowy Jork. Lekki i mocny atak, oraz skok i chwyt pomogą w układaniu brutalnych kombinacji i wypłacaniu ich przeciwnikom – członkom wielu wykreconych i oryginalnych grup. Grafika po przejściu na PSP przeszła lekkie uproszczenia, dźwięk został bez zmian. Jeśli ktoś nie grał na PS2 lub Xbokse – warto spróbować, bo to ciekawy i po prostu dobry tytuł. [qsh] ■■



GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

Konsola: PSP Wydawca: 505 GS Ocena: 6/10

Szukając czegoś oryginalnego, ciekawego i przyjemnego na swoją konsolkę, warto zwrócić swe oczy na nadchodzącą grę ekipy Mastiff – Gurumin. Opowiada ona historię pewnej dziewczynki, która trafia przypadkowo do tajemniczego świata pełnego potworków, które potrzebują akurat jej pomocy. Mała Parin nie czeka zbyt długo i wkracza do akcji całą swą skromną osobą. Omawiana produkcja jest prostą zręcznościówką z elementami RPG, rozwiniętym i przemyślanym systemem walki oraz świetną oprawą. Wystarczy na całkiem długie kilkanaście godzin. Bawi, jeśli tylko ktoś lubuje się w mocno karykaturalnych, kreskówkowych klimatach, reszta graczy uzna ją za pozycję zbyt infantylną. [qsh] ■■



CHILI CON CARNAGE

MIĘSO, GROSZEK, KUKURYDZA, FASOLA I CHILI

Nieczęsto przeczytacie w prasie konsolowej przepis na życie – ale tak się składa, że tytuł tej gry stanowi jedno z moich ulubionych dań. Mięso z czosnkiem i cebulką smaży, wrzucamy pozostałe składniki, dorzucamy sos pomidorowy i chili. Już. Pycha. Prawie tak samo przyjemne jest granie w konwersję Total Overdose na PSP. Gra wydana została na PS2 i Xboxa w 2005, teraz ma swoje pięć minut na przenośnym sprzęcie. I sprawdza się bardzo dobrze, a minuty zamieniają się w godziny.

Ram to młody policjant, który w dzień urodzin ojca jest świadkiem jego śmierci. I to nie było jakiejś, bo poprzez zesnopkowanie – staruszek wciągnięty zostaje przez kombajn i snopowiązałkę w jednym. W naszym bohaterze rodzi się furia, któremu niestraszne całe zastępy wrogów. Zemsta ma słodki smak, przyjmuje oblicze dzikiej janki na terenach wroga. Przyjeżdżamy więc na farmę pełną bambrow i zaczynamy wyrzynkę każdego, kto wygląda na operatora maszyn rolniczych. A wygląda każdy.

Kamera umiejscowiona jest centralnie za plecami naszego Rama i zachowuje się całkiem znośnie. Na środku ekranu widoczna jest biała kropka-celownik. Analogowym grzybkiem biegamy do przodu i do tyłu oraz obracamy się na boki. Niestety, precyzji w takim sterowaniu jest tyle, co kot napłakał, czyli mało. Lewy spust auto-namierza obiekty zniszczalne (beczki z materiałami wybuchowymi, elementy konstrukcji, kurczaki biegające po okolicy), prawy sprawia,

że celownik koncentruje się na głowie wroga i na sekundę zmienia jego kolor na żółty – oddanie strzału (kwadrat) w tym momencie kończy się headshotem. Cała zabawa jest bardzo efektowna, nasz koleżka rzuca się szczupakiem do przodu i miota na boki, odbija od ścian i pojazdów (które również może obsługiwać w bardziej konwencjonalny sposób – jeżdżąc nimi). Obowiązkowo towarzyszy temu wszystkiemu zwolnienie czasu.

Całość podzielona jest na raczej krótkie misje, jest ich za to całkiem pokaźna ilość. Między kolejnymi zadaniami możemy zmierzyć się z wyzwaniem – większość to czasówki i wykonywanie odpowiednich ewolucji. Przyjemne. Tak samo, jak zabawa dla kilku graczy (do czterech). Można bawić się też w dwóch, przekazując sobie konsolkę i siejąc pożogę na zmianę.

Bogaty arsenał obejmuje standardowe pukawki i granaty. Cieszą specjalne umiejętności, takie jak cofnięcie czasu, super siła rażenia lub podkręcenie celności. Znajdujemy je na planszach i używamy dość często. Grafika cieszy oko, warto też nadmienić, że w grze nie brakuje humoru. Total Overdose z powodu gigantycznej konkurencji nie miało specjalnie szans porządzić na stacjonarnych konsolach, ale w nowej inkarnacji, już jako Chili Con Carnage, sprawdza się bardzo dobrze. ■■

OCENA 7.1/10

PODAWANA NA GORĄCO DAWKA ENERGII



txt: qsh

PSP

Wydawca: Konami
Producent: Hudson
Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■

DOBRE: Multi, miła oprawa, długość zabawy.
ZŁE: Po dłuższym czasie monotonnia.
BRZYDKIE: Słowa padające w trakcie janki z kumplami.

MARCELLUS:
Bomber to bomber – zawsze dobry jako party game.

BOMBERMAN

KRÓL BOMBER NIEŚMIERTELNY

Zaopatrujący się w tę grę doskonale wiedzą, czego oczekują – starszkołnego posmaku w nowym wdzianku. I nie ma mowy o rozczarowaniu, ponieważ dokładnie tym jest Bomberman wydany na PSP. Nieobeznanym w temacie należy się kilka słów wprowadzenia. Bomberman to taki śmieszny ludzik z wielką głową, który porusza się po regularnych planszach i podkłada bomby w celu wybijania wrogów i przejścia do kolejnej planszy. Czynność tę powtórzyć należy dziesięć razy w każdym z siedmiu światów, doliczyć jeszcze trzeba walki z bossami i rundy bonusowe, aby otrzymać naprawdę sporą dawkę zabawy wystarczającą na wiele godzin. Światy podzielone są tematycznie, nie zabrakło takich klimatów, jak dżungla, lodowy świat, kraina ognia czy klasyczne labirynty.

Proste sterowanie sprzyja szybkości, z jaką wsiąka się w tę pozycję. Postać porusza się z wawo, może podkładać bomby i – co stanowi pewne novum – przewijać między dopalkami i wybierać te, które przydadzą się w konkretnej sytuacji. Power-upy znajdujemy „w gruzach” zburzonych przeszkód. Wśród nich od lat towarzyszą nam takie atrakcje,



jak zwiększenie siły rażenia bomb, możliwość podkładania większej ich ilości, dopalka prędkości, przenikanie przez ściany i bomby (oraz ich kopanie), niewrażliwość na eksplozje i wrogów, dodatkowe życie i inne. Część z nich działa tylko przez określony czas, inne tak długo, aż nie stracimy życia.

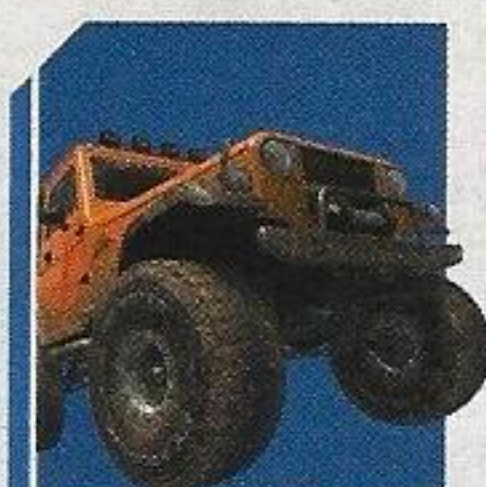
Zabawa z tą pozycją należy, wbrew pozorom, do wymagających i całkiem trudnych. Jeden błąd może kosztować stratę ciężko zapracowanych dopalczy, które są aktywne do pierwszej utraty życia właśnie. Późniejsze plansze pełne są niebezpieczeństw, stwórki poruszają się coraz szybciej, część przenika przez przeszkody i też podkłada bomby. Gdy już uporamy się ze wszystkimi, warto jeszcze zostać na planszy i rozwalić co tylko się da. Pod jedną z kostek zawsze jest teleport, którego nie należy traktować ogniem – wyskakują takie szybkie bestie, które trudno zabić, a które łatwo nas mogą pozbawić życia.

Głównym programem jest jednak opcja dla kilku graczy – nawet czterech może się bawić przy jednym egzemplarzu gry. Dla samej zabawy z kumplami warto sobie tę grę sprawić. Samotny gracz może trenować na różnych mapach pojedynkując się z botami. Opcji jest mnóstwo! Podkładanie bomb na PSP należy do bardzo przyjemnych zajęć. ■■

OCENA 7.9/10

WCIĄGAJĄCA, STAROSZKOŁNA GRA DLA WSZYSTKICH

■ Muzyka to poważny mankament. Nie dość, że kiedy się rozbijemy, to głośniczek w wilocie wydaje żalosne prychnięcie, to podczas zmagani przygrywa nam jakiś rockowy siódmy odrzut kubańskich pomarańczy. Rzepole nie bez ładu i składu, zupełnie nie mobilizujące do walki, o którym jednak po chwili się zapomina. Całe szczęście, iż można zapuścić własne mp3 z karty SD. Mam nadzieję, iż ta opcja w grach na Wii będzie się pojawiać coraz częściej.



txt: GANON

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Monster Games
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA:
DŹWIĘK:
MIOD:

DOBRE: Mnóstwo radochy, szybkość, efektywność.
ZŁE: Mała ilość tras woła o pomstę do nieba.
BRZYDKIE: Muzyka. Zdecydowanie pochodzi ona z jakiś odrzuconych przez wytwórnię muzyczne dem.

MARCELLUS: Excite Truck to taki MotorStorm na Wii – nie za dużo tras i samochodów, w ogóle wszystkiego tu niedużo, więc zabawa stosunkowo szybko się kończy. Ale fajnie wykorzystuje wilota (lepiej niż MS Sixaxisa) i jest szybka. Jednak brak multi w sieci i oprawa rodem z początków wieku każe mi ją nieco surowiej ocenić – 7/10.

EXCITE TRUCK

EKSCYTUJĄCA CIĘŻARÓWKA... CO ZA TYTUŁ :)

Excite Truck kontynuuje chlubne tradycje serii znanej już z NESa – jak najmniej symulacji, na rzecz jak największej radochy z popylania autkami. Autkami, bo mimo swych potężnych gabarytów, sprawiają wrażenie plastikowych. Prowadzimy nasze pojazdy dzierżąc wiimote'a jak kierownicę – przechylając w prawo bądź lewo, w czasie fruwania balansujemy w przód lub tył, w zależności od tego, jak chcemy wylądować. Sterowanie jest dość precyzyjne i po kilku wyścigach można dojść do zadowalającej wprawy. Nie ma mowy o braku dokładności i wypaczeniu w ten sposób zawodów – tutaj zdani jesteśmy na nasz refleks i stopniowo zdobywane umiejętności. Ten pierwszy się przyda, bo chłopaki z Monster Games nie szczędzili swej grze poweru i prędkości. Turbo mamy praktycznie nieskończone, więc możemy pruć ile wlezie, przynajmniej do momentu, w którym nie przegrzeje się silnik, o czym powiadomi nas odpowiedni wskaźnik. Możemy go schłodzić lądując w jakimś jezioru czy przejeżdżając przez płytszą rzeczkę. Trasy są tak skonstruowane, aby takich bagienek było przynajmniej kilka.

Jeśli mowa o samych torach – są zaprojektowane wyśmienicie. Mnóstwo tu różnych hopek, pagórków, wzniesień, z których możemy się wybić i poszybować daleko, ostrych jak brzytwa zakrętów, czy zabudowań, słupów i drzewek, na które możemy wpaść. Na drodze napotkamy także mnóstwo różnorodnych powerupów. Na przykład trafimy na

ikonkę, której działanie zdeformuje teren – trasa przed nami nagle się wypiętrzy, bądź drastycznie obniży, fragment otoczenia zwali się na naszych przeciwników, czy staniemy się chwilowo nietykalni i niepodatni na uszkodzenia.

→ I POGOŃ ZA GWIAZDAMI

W głównym trybie mamy 19 tras w 6 miejscówkach – na wyspach Fiji, w Chinach, w Finlandii, Szkocji, Kanadzie i Meksyku. Z grubsza wyścigi w tych samych krajach wyglądają podobnie, różnią się nieco długością i budową. Są podzielone na 4 puchary – aby wygrać puchar, trzeba zdobyć dostateczną ilość gwiazdek na danym torze. Zdobywanie gwiazdek to jeden z najbardziej klawowych elementów **Excite Truck**. Kompletujemy je za wielkie skoki, za serie skoków, za zderzenie się z innymi ciężarówkami, rajd przez zalesiony fragment trasy i wyjście z niego bez szwanku. Za każdym razem, kiedy hukniemy w coś, musimy restartować i tracimy cenny czas.

Autorzy uczynili jednak z ET produkcję szybką, więc także i tu możemy respawnować się z boostem. I to jest w tej pozycji piękne. Możemy wlec się w ogonie stawki, ale wystarczy wpaść na jedną znajdkę, wybić się z ledwo co utworzonego pagórka i daleko poszybować, by wyprzedzić rywali i jeszcze przy okazji zgarnąć doładowanie. Na każdej z tras jest mnóstwo ukrytych przejazdów, niektóre ikonki odkrywają tajne skróty, nie mówiąc już o możliwości pojechania na skusę przez

las, ale do tego potrzeba już nieledwiego farta lub umiejętności. Albo zgarnięcia odpowiedniego dopalacza. Ostatni będą pierwszymi – ta sentencja niesamowicie oddaje atmosferę zmagani w **Excite Truck**. Wracając jednak do zdobywania gwiazdek: możemy je także otrzymać za efektowną stłuczkę, czy przefrunięcie przez kilka obręczy. Gdy otrzymamy pokaźną liczbę punktów za przejazd (ilość gwiazdek za uzyskane w wyścigu miejsce dodaje się do tych skompletowanych za triki, skoki i resztę) dostajemy notę – najwyższa to S, najniższa D.

→ I SAMOTNOŚĆ KRÓTKODYSTANSOWA

Excite Truck to gra bardzo szybka, żywiołowa – nieustannie trzeba mieć się na baczności, bo jeden nieuważny ruch może nas kosztować przesunięcie na koniec stawki. Na szczęście dynamika rozgrywki i wyśmienity, do bólu arcade'owy model jazdy pozwalają na szybkie przetasowania w czołówce. Dalekie, efektowne skoki, kolizje, ciągłe dopalacze i pęd, powerupy i skróty dodają pozycji kolorytu i smaczku. Animacja zwalnia raz na ruski rok, otoczenie jest isticie next-genowe – horyzont widoczny, nic się nie dorysowuje. Każda miejscówka ma swój styl – tory w Finlandii będą pełne śniegu, lasków iglastych, usłane krami lodowymi i fragmentami stacji badawczych, w Chinach natomiast zderzymy się z, bądź przeskoczmy nad kawałkiem Wielkiego Muru. Dalej, w Meksyku pośmigamy po pustyniach, porożędzamy kaktusy i poszybujemy nad kanionami, w Szkocji natomiast wywijac będziemy nad wielkimi jeziorami i ruinami zamczyska. Tekstury to naprawdę dobra robota, oby wyznaczały na Wii standardy.

Gdyby nie muzyka i stosunkowo mała liczba tras, to **Excite Truck** walczyłoby o 9. Szybka, dynamiczna, efektowna, ładna i wciągająca ściganka pęka niestety w dwa – trzy dłuższe posiedzenia, a chęć odblokowywania wszystkich sekretów mija wprost proporcjonalnie do satysfakcji, jaką się z nich czerpie. Co nie zmienia faktu, że te kilkanaście wyścigów daje mnóstwo zabawy – **Excite Truck** to dla mnie najlepsza pozycja na Wii, nie licząc Zeldy. ■■

OCENA 8.3/10

MUS, JEŚLI MASZ ZA SOBĄ TWILIGHT PRINCESS

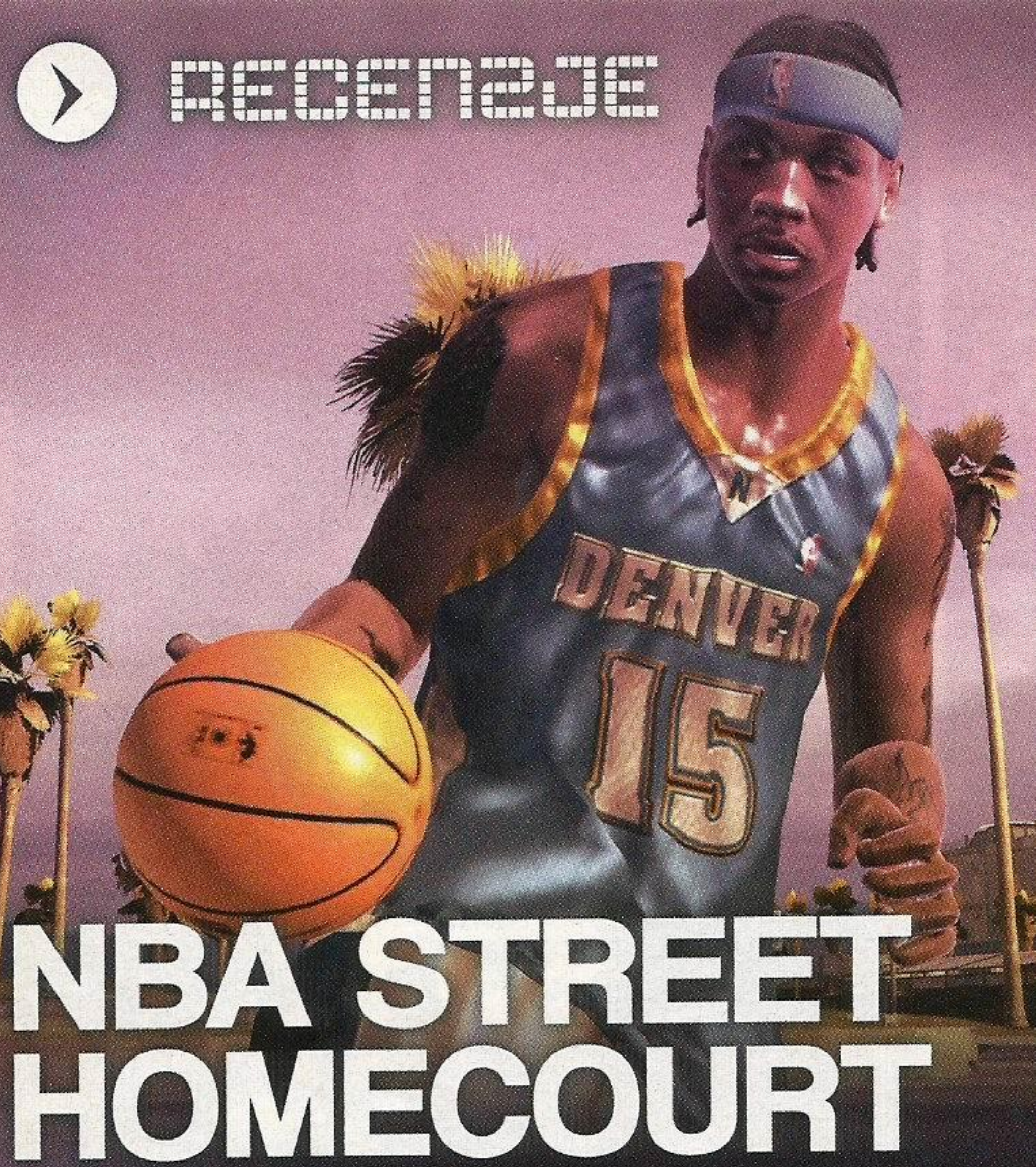
22 LATA TEMU...



Wszystko zaczęło się 22 lata temu, bo w 1984, na NESie. Ekisaito-baiku, jak nazywa się w Nipponie, to marka stworzona przez Ninny i przewijająca się przez ich konsole i różnej maści produkcje przez wiele lat. Pierwsze Excitebike, które wylądowało na Famicoma, miało zaledwie pięć tras – każda z wieloma hopkami i przeszkodami do omińnięcia. Można było pojedynkować się z czasem albo z żywymi przeciwnikami. Ciekawym dodatkiem była możliwość tworzenia własnych torów – i to nie tylko decydowała o tym, gdzie będzie można się wybić, gdzie będą stać przeszkody, ale również o ilości okrążeń czy o czasie, jaki będzie trzeba pobić, by ustalić rekord. Ekisaito-baiku było niewątpliwym sukcesem, lecz na sequel musiało czekać aż do roku 2000. Wtedy pojawiło się Excitebike 64 – był to schyłek życia 64-bitowej maszyny Big N, toteż nie zrobiło takiej kariery, jednak nie pozostało niezauważone i otrzymało wysokie oceny w prasie branżowej. Excitebike przeżyło się przez różne gry – gościło w minigierkach w Mario Ware, w Animal Crossing czy w Classic NES Series na GBA i wielu, wielu innych. Teraz przyszła kolej na Excite Truck. Czy zdobędzie taką renomę jak starsze siostry?

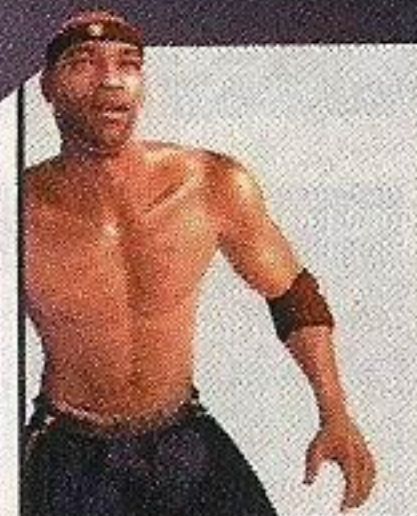


■ Trasy jest stosunkowo mało, tak więc developer zadbał o kilka bonusów do odblokowania. Mamy do odkrycia wyższy poziom trudności, nowe wózki oraz ich upgrade'owane, wytrzymalsze modele. Są też achievements do zaliczenia.



NBA STREET HOMECOURT

DRUGA GENERACJA GIER NA X360 POTWIERDZA STARĄ PRAWDĘ – GRY Z ROKU NA ROK STAJĄ SIĘ CORAZ ŁADNIEJSZE



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

Wydawca: EA
Producent: EA Big
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■

DOBRE: Animacja zawodników, grafika, wydumane paczki, multiplayer.

ZŁE: Homecourt Challenge jest odrobinię za krótki, brak lobby online.

BRZYDKIE: Kompletny brak fair play... Just kiddin'.

Gdy programiści lepiej opanują nowy sprzęt, potrafią z niego wycisnąć naprawdę wiele. Pamiętacie pierwszą fifę na Xboxa 360? Słabo to wyglądało, nie da się ukryć, ale już UEFA Champions League wygląda o wiele lepiej... Ale ze wszystkich drużynowych gier sportowych na X360 zdecydowanie najładniejszy jest NBA Street Homecourt. Może dlatego, że twórcy gier z tej serii mają zazwyczaj o wiele więcej czasu na dopieszczenie swego dzieła, bo nie muszą rok w rok dostarczać kolejnych części. Od NBA Street V3 na PS2, pierwszego Xboxa i GameCube'a minęły już bowiem dwa lata. Co najwyraźniej w zupełności wystarcza, żeby nie tylko dopieścić grafikę, ale także na spokojnie przemyśleć system zabawy i dokładnie dokręcić wszystkie śrubki. Oczywiście Homecourt pojawia się nie tylko na X360, ale także na PlayStation 3, ale w tym przypadku ciężko mówić o „drugiej generacji” gier na PS3 – w każdym razie na PS3 gra wygląda równie ładnie, jak na X360, przynajmniej w rozdzielczości 720p.

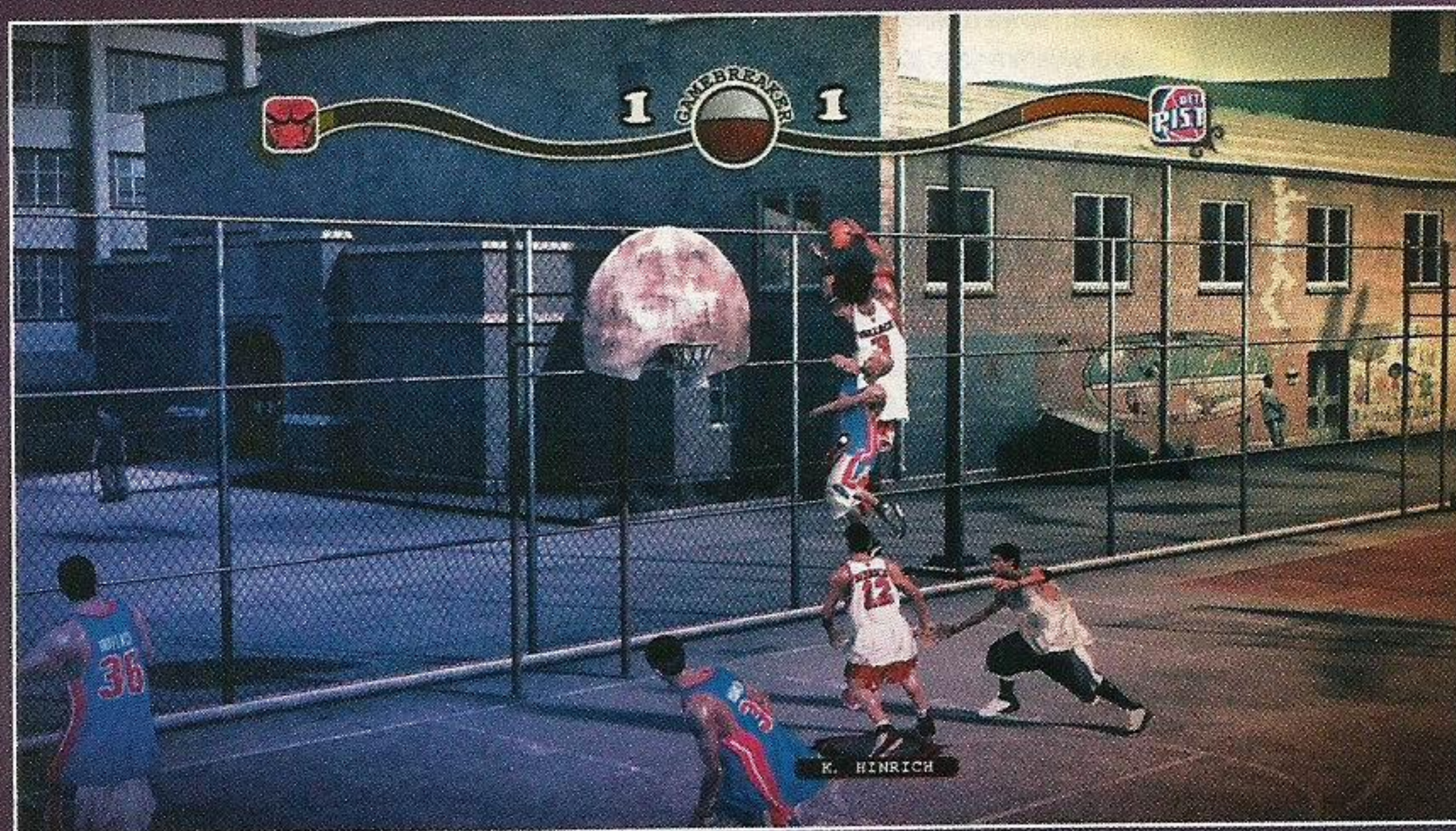
→ KONIEC OGÓRKA

Pisałem już o tym miesiąc temu w zapowiedzi i od tego czasu nic się nie zmieniło – w wysokiej rozdzielczości jakoś grafiki i animacji daje po oczach tak, że ciężko wytrzymać... Oczywiście z zachwytem. Postacie koszykarzy są duże, każdego z gwiazd NBA można roz-

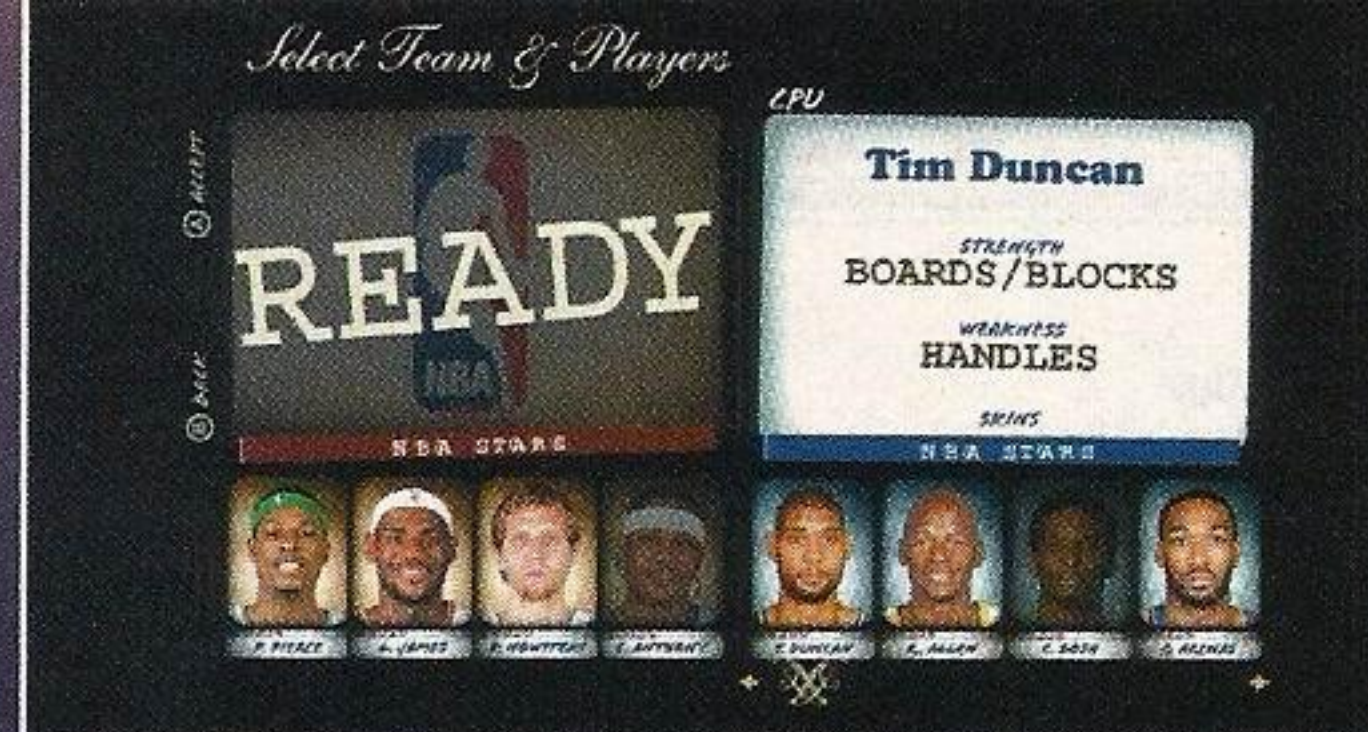
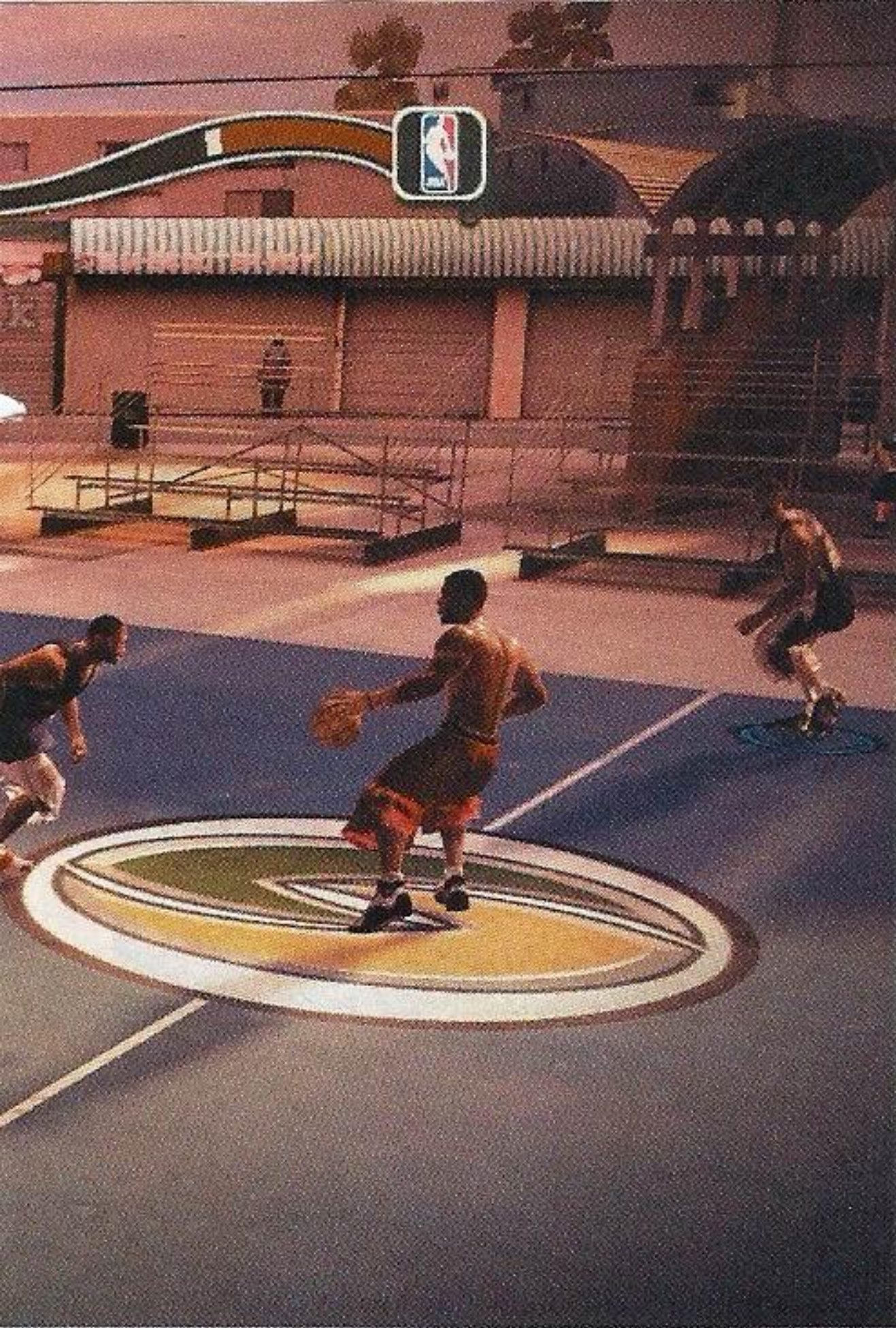
poznać na pierwszy rzut oka – rysy twarzy, postura, tatuaże na ramionach, charakterystyczne fryzury, brody, muskularne torsy błyszczące od potu (jak ktoś lubi takie klimaty...). Naprawdę niewiele można pod tym względem zarzucić zasuwającym po miejskich boiskach balerom. Ale tak naprawdę to, jak się ruszają powoduje prawdziwy zachwyt – dopiero w wysokiej rozdzielczości widać, jak bardzo dopieszczona jest animacja każdego ruchu. Od najprostszego koziołka pomiędzy nogami, przez potężny wsad, aż po zerwanie z obręczy po nieudanej paczce – każdy szczegół jest doskonale widoczny, choć czasami tak szybki, że potrzeba powtórki by dokładnie zobaczyć, co naprawdę wydarzyło się na boisku. Tym zresztą też niczego nie brakuje – jeżeli beton nawierzchni jest w jakimś miejscu zniszczony, popękany, a farba się gdzieś wytarła, to widać to jak na dłoni. Z kolei hala do kosza wrzucona została do NBA Street Homecourt chyba tylko po to, żebyśmy mogli podziwiać refleksy świetlne i odbicia graczy ganiających po wypolerowanym na błysk parkiecie. I dobrze, bo naprawdę wygląda to megaeфекownie. Kosze i obręcze wyginają się pod ciężarem zawieszających na nich dunkerów, zastosowane filtry może czasami nieco zbyt nachalnie operują ciepłą, utrzymaną w tonacjach sepii kolorystyką, ale za to sprawiają, że wszystko wygląda miękko i efektow-

nie. Jedyne, czego brakuje mi w Homecourt, to gromad wrzeszczących, szalejących wzdłuż linii bocznych kibiców entuzjastycznie dopingujących miejscowych i buczających oraz gwizdzących na przyjezdnych. Na filmach z AND 1 Tour, czy innych turniejów streetballowych rozentuzjazmowanych (trudne słowo) kibiców jest mnóstwo i świetnie potęgują klimat. No i fakt, faktem, że jednak czasami widać, że postacie koszykarzy tu i ówdzie się przenikają, ale to wychwycić można tylko na powtórkach. Na kompletnie wolne od „przeników” gry chyba będziemy musieli jeszcze długo poczekać... O ile w ogóle kiedykolwiek uda się to zupełnie wyeliminować. No ale bądźmy dobrej myśli.

Podczas zabawy przygrywa nam oczywiście sporo niezłej klasy rapu, a koszykarze przerzucają się nie tylko piłką, ale także śmiesznymi, złośliwymi lub buńczuczными tekstami, ale mi osobiście nieco jednak brakowało DJa Plasterka Ogórka (DJ Cucumber Slice) z poprzednich części gry. Wiem, że niektórzy go nie lubili, ale mi się jego głupie teksty podobały. No ale ogólnie muza i dźwięki są na zwyczajowo wysokim poziomie gier z EA.



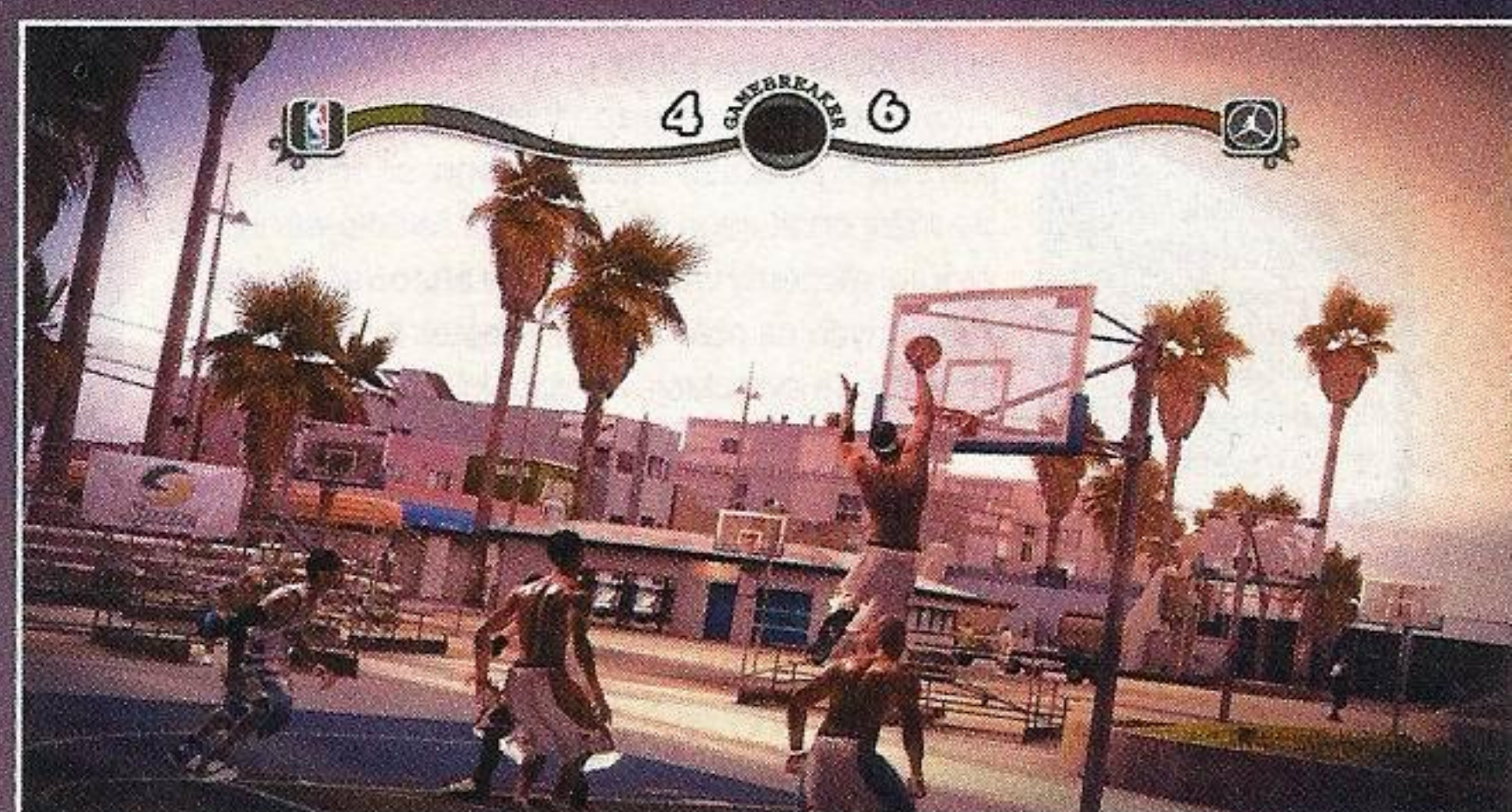
■ Big Ben w grze nadal ma jeszcze wielgachne afro i dobrze – łatwo go rozpoznać i unikać – jest silny i świetnie blokuje, więc lepiej nie ładować się pod niego kimś niewyrośniętym i słabym fizycznie. Shakiem można, hehe.



RECENZJE



■ Lekkie uproszczenie zabawy to moim zdaniem ruch w dobrą stronę – zbyt skomplikowane obsługi i zasady gier stricte rozrywkowych i multiplayerowych nigdy nie wychodzi im na dobre – muszą być zgodne ze złotą maksymą „siadaj i graj”.



→ LOOP IT

O zmianach w sterowaniu pisałem miesiąc temu w zapowiedzi, ale być może nie wszyscy mieliście okazję ją przeczytać, więc z recenzenckiego obowiązku muszę się powtórzyć. Podstawą nabijania punktów zasilających pasek Gamebreakera, czyli Streetowego odpowiednika turbo, jest tak zwany Trick Remixer – pod dwoma przyciskami umieszczone zostało kozłowanie oraz triki z piłką; kombinując i eksperymentując z częstotliwością i długością ich wciskania (oraz ze spustami) po pewnym czasie odkrywamy, że system jest całkiem głęboki i pozwala na bardzo swobodne miksowanie trików. I stąd nazwa. Wcześniej jednak zauważyć można, że jest intuicyjny i przystępny, choć może mniej dla obytnych w temacie NBA Street, a bardziej dla nowicjuszy. Miksowanie trików prostszych i trudniejszych nabija nam wspomniany pasek Gamebreakera, który napelnięty daje nam możli-

specjalnie mile widziane – niemal każda ich próba kończy się blokiem lub zbięciem piłki znad obręczy. Bo oczywiście przepisem zabraniającym zbijania piłki znad obręczy lub tak zwanej „opadającej” nikt się na podwórku nie będzie przejmował, rajt?

Najłatwiej wchodzi więc paczki oraz alley-oopy, będące zresztą wisienką na torcie najbardziej efektownych akcji w grze. Przeczą prawom grawitacji, efektywnością i ekstrawagancją przyćmiewając przy okazji wszystko, co moglibyśmy kiedykolwiek zobaczyć na koszykarskich parkietach – kilkumetrowe loty, zarówno na wysokość, jak i odległość, czas zawisnięcia w powietrzu liczony w sekundach, piruety, salta i w ogóle figury, których nie powstydziliby się lyżwiarze figurowi czy akrobaci. Oczywiście najefektowniejsze paczki (a także sztuczki i dryblingi) wychodzą nam podczas Gamebreakerów – szczególnie, gdy odpowiednio długo przytrzymamy przycisk ws-

i skrzydłowi skaczą najdalej i najefektowniej ładują piłkę z góry, a silacze, czyli środkowi i silni skrzydłowi, ładują piłkę z góry z potworną siłą i naprawdę ciężko jest ich od tego powstrzymać.

Cały system jest bardzo przystępny, już po paru meczach zaczyna się łapać podstawy i wykonywać coraz śmielsze i efektowniejsze akcje, ale jeszcze przez kilkadziesiąt następnych będzie się na obliczu gracza pojawiać opad szczęki połączony z wytrzeszczem oczu – akcje są tak niewiarygodne, że nic innego nie pozostaje.

→ RESET

Homecourt wcale nie jest grą łatwą – wymaga opanowania wszystkich trików i sztuczek, twardej gry w obronie i szybkich sposobów nabijania Gamebreakera; szczególnie w multiplayerze online. Zresztą ogólnie właśnie w multi sprawdza się najlepiej, bo kariera, czyli Homecourt Challenge, nie jest jakoś przesadnie długa i rozbudowana, a po jej zaliczeniu nie bardzo jest co dalej robić – można grać sobie meczyki dla przyjemności, ale z konsolą to nie to samo, co z żywym przeciwnikiem. Czy to minus? I tak i nie. Tak, bo poprzednie gry z tej serii były pod względem kariery i trybów dodatkowych bardziej rozbudowane. I nie, bo kiedyś to rozbudowywanie na siłę musiało się przecież skończyć, najwyraźniej przejście na nową generację konsol twórcy Streeta uznali za najlepszy do tego moment. Zgadzam się z nimi, tym bardziej, że wyszło im całkiem sprawnie. Tu jest co robić, gdy nie ma się przeciwników pod ręką lub łączem, a gra pełna jest pozytywnych emocji – gdy się wczuję, to jak głupi skakałem po kanapie przy najbardziej efektownych akcjach wrzeszcząc: „In your face madafaker, in your face!”. Tą grą naprawdę można (i trzeba) się ostro jarać! ■■

OCENA 8.5/10
NEXT-GEN POWER DUNKIN'

ONLINE

Online na pierwszy rzut jest niezły; nie obeszło się jednak bez problemów – nie da się na przykład ustawić na granie z kumplami, bo brakuje lobby, w którym moglibyśmy się z nimi spotkać. Jest za to lista rankingowa graczy, ale już samych typów meczków, jakie możemy rozegrać, jest dokładnie tyle samo, co offline – normalne zasady Homecourtowe, Gamebreaker Battle, czyli punkty zdobywa się tylko z akcji po odpaleniu GB, Back to Basics – normalne zasady punktowania z koszykówki, bez trików i g-breakerów, ale też bez fauli i innych „niewygodnych” przepisów. No i jeszcze Trick Battle, czyli kto w sumie zdobędzie więcej punktów za efektowną do bólu grę. Niby niedużo tego, ale wystarczyłoby w zupełności, gdyby nie ten nieszczęsny brak lobby.

BALLERZY PODCZAS GRY PRZERZUCAJĄ SIĘ NIE TYLKO PIŁKĄ, ALE TAKŻE ŚMIESZNYMI, ZŁOŚLIWYMI LUB BUŃCZUCZNYMI TEKSTAMI

wość zdobycia w jednej akcji kilku punktów ekstra – potrzebnych na przykład do wygrania meczu. Po odpaleniu Gamebreakera pojawia się na ekranie kolejny pasek – punktów, które zdobędziemy. Ten również nabijamy kozłując i wywijając dosłownie brejka na boisku, a finalizujemy rzutem lub jeszcze lepiej – potężnym wsadem do kosza. Przy odrobinie wysiłku i znajomości mechaniki gry możemy w ciągu jednej akcji wzbogacić się nawet o sześć punktów, co normalnie wymaga przynajmniej sześciu wsadów lub trzech rzutów zza linii trzech punktów, bo jak wiadomo, w streetballu normalny rzut daje jeden punkt, a ten z dystansu wzbogaca nasze konto o dwa. O rzutach wolnych nikt tu nie słyszał – to jakieś lamerstwo dla mięczaków i białasów, którzy nie potrafią skakać. Zresztą rzuty za dwa punkty też nie są tu

du (aż zapełni się cały pasek widoczny podczas rzutu); jeżeli dobrze wyczuwamy moment puszczenia przycisku, nasz dunker zasadi nieprawdopodobną paczkę podwójną, podczas której przebiegnie po tablicy, stanie na koszu, albo zrobi coś równie niedorzecznego, ale efektownego i oczywiście dwa razy ładuje piłkę do dziury. Jednak wsady podwójne (zarówno podczas normalnych akcji, jak i GB) wiążą się z ryzykiem haniebnego spudłowania – przycisk trzeba puścić w idealnym momencie, tuż przed zawisnięciem gracza na obręczy. Nie jest jednak to nic specjalnie trudnego, po kilku chwilach treningu udaje się na dużym luzie, co czyni dunki podwójne podstawowym sposobem zdobywania punktów. Oczywiście każdy typ zawodnika ma inny rodzaj najbardziej charakterystycznych akcji – rozgrywający przedkładają rzuty kelnerskie nad wsady, rzucający



■ W kampanii śledzimy losy dwóch żołnierzy, pod koniec gry jeden z nich ginie... Ups.



txt: MARCELLUS

XBOX 360

Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■
MIŁO ■■■■■■

DOBRE: Mnóstwo jednostek, którymi możemy pokierować, taktyka, skala bitew.
ZŁE: Z początku nieco nieprzystępna, skomplikowane sterowanie.
BRZYDKIE: Grafika ogólnie jest przyzwoita, ale wybuchy są słabutkie.

GULASH: Z moim lekkim, strzelankowym podejściem do gier wojennych nie miałem za bardzo czego szukać w tej grze – bez przełączania się pomiędzy poszczególnymi okrętami i samolotami oraz wydawania rozkazów nie da się tu nic zdziałać. Przyzwyczajony jestem, że np. samolot, którym steruję ma „bohaterskie” właściwości – pociski z działka mają posłać na dno nawet pływającą twierdzę, a bomb i rakiet też przydałoby się nieco więcej niż jedna... Marcellus zdołał to wszystko jakoś ogarnąć swym taktycznym zmysłem, ale ja tam wolę gry, w których od naszych indywidualnych wyczynów zależy nieco więcej.

BATTLESTATIONS MIDWAY

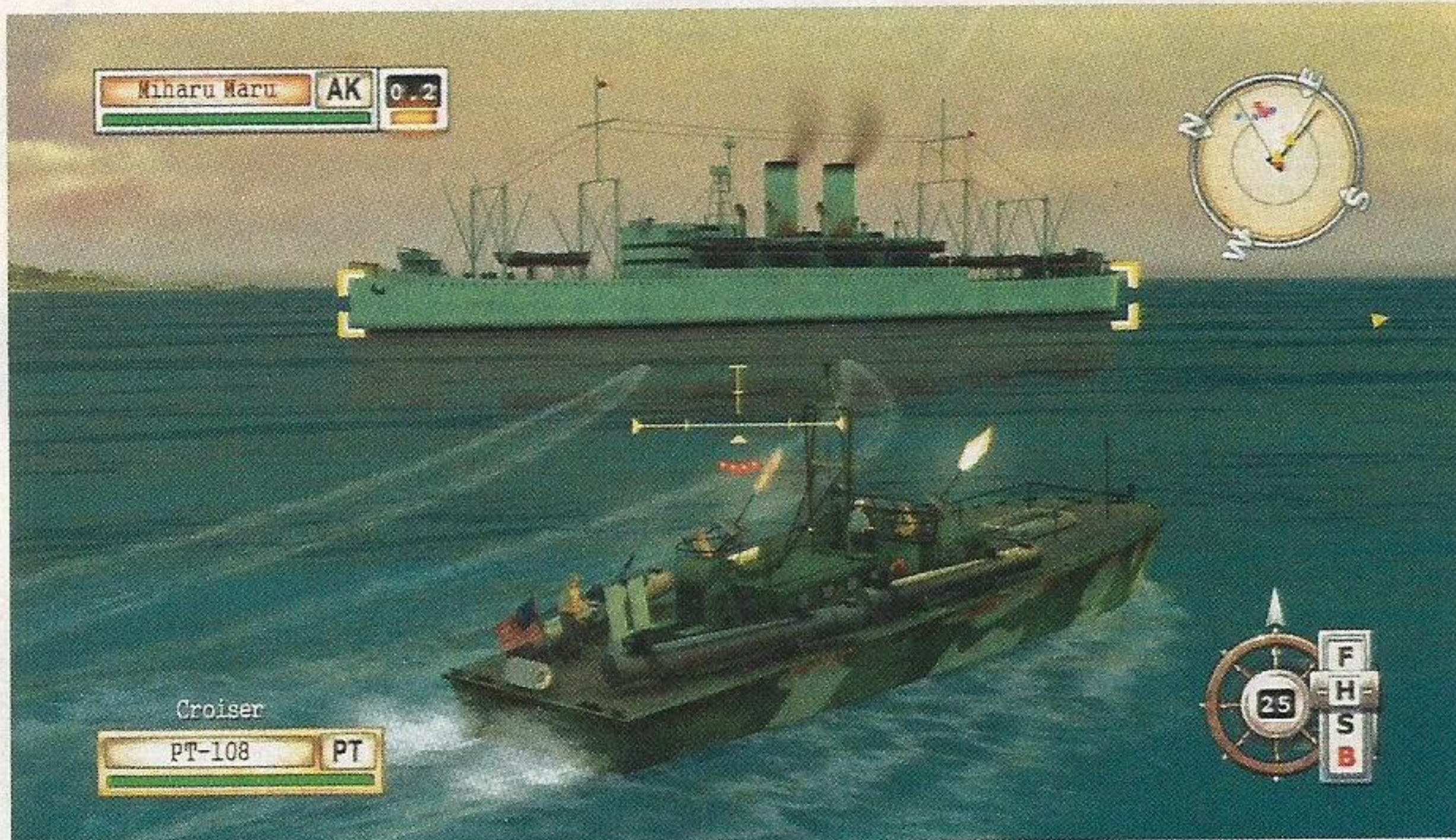
„OBUDZILIŚMY ŚPIĄCEGO GIGANTA...”

Tak japoński admirał Yamamoto podsumował zwycięski atak na Pearl Harbor, którym zresztą dowodził, a który sprawił, że po Dniu Hańby, jak nazwali 7 grudnia 1941 roku Amerykanie, USA włączyło się do drugiej wojny światowej. Z wiadomym skutkiem. Od tego właśnie wydarzenia zaczyna się kampania w grze **Battlestations Midway**, świetnej, dość akuranej historycznie grze, której przynależność gatunkową trudno jednoznacznie zdefiniować. Ale generalnie jest strategią czasu rzeczywistego, choć tym się różni od takiego np. *Battle for Middle-earth*, że tutaj możemy własnoręcznie sterować każdą z obecnych na polu walki jednostek bojowych, co zbliża ją do symulacji. Bardzo udanej i wszechstronnej – są samoloty i okręty wszelkiej maści – od małych łodzi torpedowych aż do pancerników i od myśliwców aż do ciężkich bombowców B-17.

→ TOR! TOR! TOR!

Jednak w pierwszych misjach kampanii jeszcze tego nie odczuwamy – dowodzimy co najwyżej jednym, starym zresztą i obdrapanym niszczycielem, ale już w jednej z następnych misji możemy poczuć, co to znaczy być dowódcą lotniskowca, który próbuje uciec japońskiemu pancernikowi spod łuf potężnych dział i tu już przyda się to, czego nauczyliśmy się w „szkole” marynarki. Podczas pierwszego spotkania, jeszcze przed ukończeniem Naval Academy, bitwę przegrałem, a USS Lexington spoczął na dnie... Po jej ukończeniu pancernik Fuso poszedł na dno już po pierwszym, zmasowanym ataku samolotów torpedowych.

W szczytowym momencie kampanii możemy mieć pod swoim dowództwem nawet kilkanaście jednostek. Każdym z dywizjonów i samolotów możemy samodzielnie kierować, podobnie każdym okrętem, również podwodnym. I obsługi każdego z nich trzeba się nauczyć, żeby szybko i sprawnie w ogniu walki eliminować wrogów. Ba, najczęściej



musimy wszystko robić niemal jednocześnie, błyskawicznie przełączając się pomiędzy jednostkami. Na brak zajęć nie można więc narzekać, tyle że gra przypomina wtedy szaloną strzelankę z dość niewygodnym sterowaniem, szczególnie w przypadku okrętów, gdzie nie da się jednocześnie namierzać celu przez lornetkę i robić uników przed salwą torped. Najlepszym wyjściem z sytuacji jest zostawienie większości (a czasami nawet wszystkich) zadań ofensywnych konsoli i przełączenie się do trybu mapy taktycznej. Tam mamy możliwość przydzielania rozkazów i łatwego wyznaczania celów każdej z jednostek, która potem samodzielnie i sprawnie wykona zadanie. Szczególnie przydaje się to koordynowania ataków kilku eskadr samolotów oraz „rozstrzeliwania” wrogich okrętów z dział pokładowych, bo konsola ma całkiem niezłego ceka, szczególnie na większym dystansie. Naszym zadaniem jest wtedy już tylko manewrowanie okrętem tak, żeby przeciwnik znalazł się w zasięgu jak największej liczby naszych dział lub torped oraz naprawianie powstałych podczas walki uszkodzeń w specjalnym menu.

Ilość zadań podczas zabawy w single playerze potrafi nieźle przytłoczyć gracza, który jednocześnie musi wykazać się podzielnością uwagi

i szybkością reakcji na zmieniające się wydarzenia. Co innego w grze multiplayerowej – tam można urządzić sobie całkiem sporych rozmiarów bitwę morską (maksymalnie czterech na czterech graczy, ale jednostek może być nawet kilkadziesiąt!), gdzie każdy z graczy może zajmować się czym innym. Oczywiście wymaga to zgrania i szybkości reakcji oraz perfekcyjnego opanowania wszystkich aspektów gry, ale jak dla mnie jest warto wysiłku. Tym bardziej, że kampania jest stosunkowo krótka, a misje dodatkowe (oddzielne dla okrętów, samolotów i łodzi podwodnych) kiedyś się wreszcie skończą, choć przyznać trzeba, że są naprawdę trudne.

→ PUNKT ZWROTNY

Grafika jest schludna i przejrzysta – nie ma jednak fajerwerków graficznych, a X360 nawet się nie musi specjalnie zmęczyć napędzając tę grę. Wybuchy mogłyby być fajniejsze i ładniejsze, ogień również jest dość umowny jak na obecne standardy, a z punktu widzenia gracza konsolowego patrząc – kamera mogłaby pokazywać eksplozje bomb i torped, ale tego nie robi, więc z rzadka mamy okazję zobaczyć, jaki był efekt naszego bohaterskiego ataku. Udźwiękowienie jest solidne, ale teksty płynące podczas walki z głośników nieco za często się powtarzają.

Battlestations Midway to naprawdę świetna gra dla każdego fana militariów, z początku niezbyt przystępna, ale gdy poświęcimy jej kilka godzin, odplaca nam z nawiązką widokiem kolejnych wrogich okrętów odbywających ostatnią, najkrótszą podróż. Na dno. ■■

OCENA 8.2/10

CZEKAM NA DAJSZY CIĄG WOJNY NA PACYFIKU...

Niewykorzystana potęga



W tej grze możemy osobiście pokierować największym pancernikiem wszech czasów – japońskim Yamato. Uzbrojony był w dziewięć dział kalibru 460 mm, pojedynczy pocisk ważył ponad półtorej tony, a jego salwa burtowa to ponad 14 ton pocisków z najpotężniejszych dział jakie kiedykolwiek zostały zastosowane na okręcie wojennym. I które nigdy nie zostały wykorzystane w bitwie morskiej przeciwko innym pancernikom – Yamato wraz z bliźniaczem Musashim poległ od innej broni – startujących z lotniskowców samolotów, których kolejne fale zrzucały potężne ilości bomb i torped. Na Yamato „wystarczyło” osiem bezpośrednich trafień bombami i około dwunastu torpedami, Musashi poszedł na dno po 20 bombach i 17 torpedach. Zarówno Japonia, jak i USA planowały w pewnym momencie zbudowanie jeszcze potężniejszych pancerników, ale lotniskowce okazały się skuteczniejsze. Choć mniej romantyczne.



■ Pierwotnie gra przygotowywana była pod pierwszego Xboxa tak więc wizualnie nie jest to nic nad czym moglibyśmy westchnąć z zachwytem. Jest ładnie, ale bez przesady.





■ W nuanse fabuły wprowadzani jesteśmy dzięki ślicznie wykonanym renderowanym scenkom. Ale sam scenariusz to japoński bełkot.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

REAL TIME WEAPON CHANGING...



txt: GULASH

PLAYSTATION 3

● Wydawca: Sony
● Producent: Game Rep.
● Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DZWIĘK ■■■■■■■■■■
MIŁOŚ ■■■■■■■■■■

DOBRE: Jeśli macie ochotę na japońskiego slashera – oto jest. Miejskami ładny i przyjemny.
ZŁE: Szybko wkrada się monotonia, design bohaterów zasysa, a kamera często przeszkadza.
BRZYDKIE: Można wytąpać miejscami starsze tekstury.

MARCELLUS: No ładna jest to gra, ale niewiele więcej mogę o niej dobrego powiedzieć. Statyczne ujęcia kamery nierzadko utrudniają zorientowanie się w sytuacji, moshowanie przycisków jest na dłuższą metę męczące, a bishoneni wyglądają z każdego kąta. 5/10

PlayStation 3, jak każda konsola, potrzebuje na starcie różnych gier i możliwie w największej ilości. Minęły już czasy, przynajmniej w USA i Europie, gdy nowy sprzęt startował z trzema grami – Sony na nasz start przygotowało aż pięć pozycji „ekskluzywnych”, a **Genji: Days of the Blade** jest jedną z nich.

→ YOSHITSUKE BISHUMARU

Po wstępie, w którym wymieniam ten tytuł jako „jedną z nich”, mniej więcej wiecie już, czego można się spodziewać. No, to... jedna z gier towarzyszących premierze PS3. Po prostu. Dlaczego o Drugim Genjim za trzy miesiące już nikt nie będzie pamiętał? Może dlatego, że to po prostu pozycja ze wszech miar nijaka. Nie wywołuje opadu koparki, nie budzi w graczach wielkiego pragnienia dorwania się do joypada. Owszem, miejscami bywa śliczna w całym tym upragnionym HD – postaci są znakomicie animowane, tła (czyli w końcu nasza ukochana feudalna Japonia) miejscami niezwykle, a efekty ognia, czy falującego pod wpływem gorąca powietrza potrafią wprawić w zachwyt. Zgoda, wirujący w szalonym tańcu śmierci Yoshitsune tnie i rzeza przeciwników z gracją, której mogą mu tylko pozazdrościć generałowie i samuraje z Dynastii/Samurai Warriors, bo nigdy mu pod tym względem nie dorównają. Ale jako całość prezentuje się często jak śliczna gra z PS2 w wysokiej rozdzielczości z dorzuconymi efektami – pełna niewidzialnych ścian, miejscami fatalnie zachowującej się kamery, ograniczona. Jest także jeszcze jedna ważna sprawa – projekty postaci w tej serii kompletnie do mnie nie przemawiają, a wręcz przeciwnie, uważam je za odpychające, nieciekawe i nijakie. Przykro mi.



→ BORING

Wprawdzie przez akcje z Kamui, cztery postaci i zmianę broni w czasie rzeczywistym gra próbuje wnieść coś nowego do gatunku, ale niespecjalnie jej to wychodzi. W gruncie rzeczy zawsze obowiązuje dokładnie ten sam schemat: idź dalej, wyróżnij, idź dalej, wyróżnij. Oczywiście nie ma w tym nic złego; kochamy przecież i taką nieskomplikowaną rozrywkę, ale **Genji: Days of the Blade** zawodzi i pod tym względem – gra stosunkowo szybko robi się zwyczajnie nudna i przewidywalna. Mimo, że są combosy, country i miejscami naprawdę można konkretnie się podekscytować. Choćby wspomnianym Kamui, gdzie na chwilę czas staje w miejscu, a po wstukaniu odpowiedniej kombinacji przycisków bohater efektownie szlachtuje wrogów kilkoma cięciami miecza już bez udziału gracza.

Możliwość zmiany bohatera wykorzystano i dobrze, i źle. Dobrze, bo można to zrobić podczas walki, co ze względu na fakt, iż każda z nich siecze nieco inaczej, wprowadza tak potrzebną różnorodność. Niektóre postaci, dzięki posiadanej broni, będą lepiej radzić sobie ze specyficznymi bossami, na przykład. Ale też i źle, bo czasem zupełnie bez sensu trzeba przełączać bohaterów, by coś zrobić i przejść do następnej komnaty pełnej nieprzyjaciół. Może autorom chodziło o to, by wrzucić

do gry coś zmuszającego gracza do minimalnego wysilenia szarych komórek? Bo sama gra tego nie oferuje – zagadek praktycznie nie ma, a jak już coś się pojawi, to raczej jest banalne.

Bronie... No niby co chwila pojawiają się nowe, ale raczej dla zabawy gracza, niż konkretnego efektu. Jeśli ktoś ma ochotę wymasterować „real time weapon changing”, z pewnością znajdzie kilka ukrytych sztuczek i wywali lepsze combosy niż standardowym mieczem czy maczugą, ale dla dziewięćdziesięciu procent graczy będzie to tylko ciekawostka.

→ DAJCIE MU ROGI

Mam pomysł dla autorów Genji 3 – może wzorem ostatnich fpsów spróbować umieścić na polu walki czterech bohaterów walczących niezależnie od siebie, ale w zespole? Tak, by gracz był członkiem ekipy? I dorożyć bishonenowi Yoshitsune w wersji gry na Europę rogi, albo srebrne półmetrowe kły, albo cokolwiek, co każe nam uwierzyć że to prawdziwy zabijaka, a nie sissyboy? Coś na pewno wymyślą, bo jakiś tam potencjał jest. **Genji: Days of the Blade** nie jest grą złą, tylko... No, po prostu nijaką, tak jak jej bohaterowie. ■■

OCENA 6.0/10

AND HERE'S THIS GIANT ENEMY CRAB

CZWORO ICH BYŁO



W Genji 2 do dyspozycji graczy są cztery postacie. Widoczny na obrazku Yoshitsune to szybki i kobieci, ale w mojej opinii specjalnie jeszcze nie zakwitła ;) Shizuka, której ostrza w błyskawicznym tempie rozrywają przeciwników na strzępy. Czwartym zawodnikiem, który pojawia się dopiero po jakimś czasie, jest Buson – boss z poprzedniej części gry.

CALL OF DUTY 3

■ Konsola: PS3 ■ Wydawca: Activision

Najlepsza i przeefektowna next-genowa gra opowiadająca o Drugiej Wojnie Światowej została zrecenzowana przez nas w grudniu, w wersji na Xboxa 360. Peestrojka dostała tę samą grę z mniejszą ilością multiplayerowych opcji (nie ma voice-chatu choćby), a także jest pełna błędów, niedoróbek i potrafi często zachrupać. Resistance może być płynne, to czemu COD3 nie? Koderzy z Activision – z powrotem do kompilatora! [gsh] ■■

TONY HAWK'S PROJ. 8

■ Konsola: PS3 ■ Wydawca: Activision

Recenzja gry w wersji na Xboxa 360 znajduje się w 94 numerze N+ (12/2006) – to niemal ta sama gra i zapraszam wszystkich zainteresowanych do zapoznania się z pełnym testem. Warto jednak wiedzieć, że na PS3 jest opcjonalna, miejscami zabawna obsługa tiltu w Sixaxisie (choćby do balansowania), nie ma żadnych trybów online, a także, co ważne, gra nie śmiga płynnie i często chrupie. Jakby Activision robiło tę konwersję na szybko. [gsh] ■■

NEED FOR SPEED CARBON

■ Konsola: PS3 ■ Wydawca: EA

Jeszcze jedna inkarnacja Carbona, tym razem w wersji na najnowszą konsolę Sony. Niedługo Carbon wyskoczy mi z lodówki, normalnie... Gra nie różni się od zrecenzowanej blisko pół roku temu wersji na Xboxa 360 – to multiplatformowa pozycja. No i szczerze mówiąc na trzystasześcioletnie wygląda jakby nieco lepiej i czystiej, choć bawiąc się sixaxisem i wychylając go na boki można wspomóc samochód przy wejściu w zakręt. [gsh] ■■

SONIC THE HEDGEHOG

■ Konsola: PS3 ■ Wydawca: Sega

Ach, Sonic. Dwa miesiące temu stwierdziłem, że to raczej kiepska gra i nic się pod tym względem po przejściu na PS3 nie zmieniło – w dalszym ciągu nie podoba mi się idea mikśowania Sonica z ludźmi, głupkowate rozmowy, zadania, tragiczna wręcz praca kamery (co w grze tpp jest po prostu niedopuszczalne) i skiepszczony design leveli. Szkoda czasu i pieniędzy – taki Sonic na Wii udał się wysmienicie, ale ten nawet w połowie nie jest tak dobry. [gsh] ■■

DEF JAM ICON

■ Konsola: PS3 ■ Wydawca: EA

W poprzednim miesiącu Marcellus pastwił się nad najnowszą częścią walk raperów, w którą mogą od dziś zainwestować także posiadacze PlayStation 3. Gra jest identyczna, jak w wersji na Xboxa 360 – pulsująca muzyka, wielkie i nieźle wykonane postacie, interaktywne tła i pewna pustka w systemie walki, co jednak całkowicie nie przekreśla gry, bo miejscami potrafi podgrzać i dostarczyć sporo emocji. Szczególnie fanom hipopowych klimatów. [gsh] ■■



Neon

Oj, zebraliśmy się jakoś tak wszystkim na wspomnienia – widać wszyscy czujemy, że nieuchronnie nadchodzi nowe. Zapraszamy do obszernego, pełnego ciekawych materiałów Neona i jak zawsze apelujemy o przysyłanie własnych przemyśleń! [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICZY NADESŁALI

POŻEGANIE CURRENT GENÓW

Kończy się właśnie pewien etap. To, co w naszej branży trwa niezmiennie od kilkunastu lat. Mówię tu o wypieraniu sprzętów jednej generacji, na rzecz następnej.

Drogi Czytelniku – i Ty i ja jesteśmy właśnie świadkami kolejnego przełomu, który będziemy wspominać przez kolejne kilka (naście?) lat. Aby lepiej wczuć się w klimat tekstu, przypomnijmy sobie wspólnie „co było grane” i sięgnijmy pamięcią w przeszłość.

Aby nie sięgać zbyt głęboko – pamiętasz, jak to było, gdy do lamusa odchodził chociażby pocziwy Szarak? Pierwsza, tak popularna platforma do gier, dzięki której boom na konsole tak naprawdę rozkręcił się na dobre. System utrzymujący się na rynku tyle lat, dostarczający tylu niezapomnianych hitów, w kontynuację których pogrywamy do dziś, wreszcie system, który przyciągnął do siebie tak wielu graczy, którzy do teraz pozostają wierni naszemu hobby. Gdy żegnaliśmy PSXa, oczekiwaliśmy na nadejście nowej generacji, nowego wymiaru wirtualnej rozrywki, nowej, fotorealistycznej wręcz grafiki, która miała jednocześnie przełożyć się na grywalność i jeszcze lepsze doznania. Gracze konsolowi spodziewali się tego wszystkiego głównie po następcy PSXa – PlayStation 2, ale także Xboksie i GameCube. Ten drugi był wielką niewiadomą, podobnie zresztą jak to, w jakim kierunku pójdą PS2 i dziecko Nintendo. Teraz, po sześciu latach panowania sprzętów obecnej generacji, przyszedł czas na kolejną przesiadkę, znów z nadzieją na lepsze. Zanim jednak wszystkie trzy next-geny zagospodzą na rynku, wypada przyjrzeć się, co tak naprawdę dały nam current-geny. Czy spełniły pokładane w nich nadzieje? W jaki sposób ukształtowały dzisiejszą elektroniczną rozrywkę? Sprawdźmy, opierając się na kilku ważnych kwestiach.

Pierwszą rzeczą, na jaką liczyli gracze, gdy na rynek wchodziło trzech wielkich potentatów wraz ze swymi nowymi konsolami obecnej generacji, była na pewno lepsza grafika. Postęp graficzny przy nadejściu nowej generacji to rzecz naturalna. Wielu liczyło na to i wygłaszało teorie, jakoby PS2, Xbox i GC mogły zaszerwować nam fotorealistyczną grafikę. I na pewno zawiedli się... Jednak czy bardzo? Czy to, co oferują nam obecnie najlepsze gry pod względem graficznym (Ninja Gaiden, Resident Evil 4, Gran Turismo 4 itp...) to słaby poziom? Skok między poprzednią, a obecną jeszcze generacją na pewno jest odczuwalny, na pewno porównywać topowych produkcji PSXowych i PeeSDwókowych nie sposób. Jednak z pewnością nie jest to jeszcze szczyt możliwości twórców gier, co zresztą uwypukla się w pierwszych tytułach na nowego X'a i zapowiedziach PS3. Jedno jest pewne – takiego skoku jakościowego, jaki był w przypadku PSX-PS2/X/GC, tym razem przy PS2-PS3, Xbox-X360 po prostu nie będzie. Rozwiną się za to inne aspekty, jak chociażby fizyka, sztuczna inteligencja, czyli ogólnie mówiąc – stopień rozbudowania pozycji. No właśnie, jeśli o rozbudowaniu mówić...

Niewidoczne „ściany”, naciągana fabuła, nierzadko płytka rozrywka, niedopracowane, niedoróbki, bugi... To wszystko straszło nas często w grach z „tamtej ery” Ale czy current-geny znacząco poprawiły ten aspekt? Obecnie rynek gier jest nieporównywalnie większy, a wraz ze wzrostem wieku przeciętnego gracza, bardziej dojrzały i droższy, także i dochodowy. Robienie gier przestaje być robotą dla tęgich głów z małymi portfelami. Teraz liczą się duże koncerny, coraz częściej kasa, nierzadko również o sukcesie danej pozycji decyduje licencja. Pomyśl tylko i powiedz – w jakie gry na kinowych licencjach mogłeś zagrać na PSX? Man in Black, Batman, Superman, Toy Story...? Słabo. Obecnie tworzenie gry na podstawie kinowej/książkowej wersji, stało się bardziej poważnym, czasochłonnym, ale co za tym idzie o wiele bardziej wpływowym zajęciem. Wystarczy wspomnieć tak porządne adaptacje kinowych wersji gier, jak King Kong, The Godfather czy chociażby mniej udane, ale trzymające pewien poziom Da Vinci Code, 24 The Game, czy Spiderman. Podsumowując oczywiste rozbudowanie current-genowych gier, spowodowane przecież nowym sprzętem i możliwościami, jakie przyniosły current-geny, trzeba powiedzieć jedno – gry obecnej generacji, o wiele bardziej dopracowane, często niosące bardziej dorosłe treści (vide Fahrenheit) idą póki co w dobrym kierunku. W parze z rozwojem obecnych gier, idzie oczywiście rozrastanie się całego rynku gier. Agresywne kampanie reklamowe konsol i hardware'u, reklamy gier w środkach masowego przekazu (kto by

o tym pomyślał w Polsce kilka lat wstecz!), odbywające się co jakiś czas liczne targi w różnych zakątkach świata, soundtracki, gadżety, bonusy... Świat poszedł do przodu, gry również. Nasza Polska także, choć bardzo powoli. To wszystko pozwala patrzeć jak najbardziej pozytywnie w przyszłość. Rozbudowanie, znaczne powiększenie się rynku gier to bardzo dobry aspekt, który na pewno ulegnie kolejnemu, jeszcze większemu rozrostowi przy okazji next-genowego szaleństwa nadchodzącego wielkimi krokami.

Co jeszcze zachwyciło, co zaintrygowało, co przyciągnęło nowych odbiorców do konsol? Tak zwani niedzieli gracze, którzy również w pewnym stopniu napędzają rynek, poszukujący w grach nie tylko hardcore'owych, długich i wymagających przeżyć, lecz przede wszystkim czystej, niczym nie skrópowanej i natychmiastowej rozrywki, postawiający na okologiczne możliwości konsol. Czy PSX oferował coś więcej, poza grami i odtwarzaniem płyt z muzyką? Nie. A co do zaoferowania mają w tym aspekcie current-geny? O wiele więcej (szczególnie PS2 i Xbox). Pierwszym, w wielu domach przechylającym szalę na korzyść PS2 i Xboxa dodatkami była możliwość odtwarzania filmów na DVD. W 2000 roku PS2 była (i nadal jest) całkiem przyzwoitym DVD playerem (zwłaszcza w konfiguracji z dobrym systemem nagłaśniającym). Ludzie, którzy poza graniami cenią sobie również inne opcje zabawy, tutaj znaleźli jeden z powodów do zakupu konsoli obecnej generacji. To jednak nie wszystko, wystarczy wspomnieć zakrojoną na szeroko skalę opcję emulacji dawnych systemów, prężnie działającą scenę (głównie Xbox) i... gadżety. No właśnie – to jedna z tych rzeczy, która najbardziej przyciąga graczy znużonych ciągłym obściskiwaniem pada. Wystarczy tu wspomnieć zarówno o nowych wersjach sprawdzonych gadżetów, jak gitara (Guitar Freaks), czy bongosy (Donkey Konga). Są jednak pewne rzeczy niosące powiew świeżości i wzbudzające zaciekawienie. Pierwszy najpopularniejszy gadżet to Eye Toy – kamera wraz z zestawami gier, świetnie spełniająca się w multiplayerowych posiedzeniach ze znajomymi. Jeśli o zabawie ze znajomymi mowa, to za nowego króla w tym temacie uznać można SingStar'a z mikrofonami – wszyscy zapewne wiedzą, o co chodzi. Ja napiszę krótko – Konsolowe Karaoke w świetnym wydaniu. Co jeszcze tu mamy... Zlokalizowana gra Buzz Muzyczny Quiz (dobra do przekonania rodziców do konsol – sprawdzone!) czy kolejna nowość – Gametrak, dzięki któremu można poczuć namiastkę futurystycznej zabawy opisywanej często w filmach czy grach.

Ostatni, dla wielu najważniejszy aspekt przy wyborze konsoli, to online. Jako, że tryb ten praktycznie nie istniał i nie był zauważany wcześniej (jedynie Dreamcast miał coś w tej kwestii do zaoferowania), zabawę online na konsolach zapoczątkowały dopiero konsole obecnej generacji, a w szczególności Xbox za swoim rewelacyjnym Xbox Live! Choć do PC-towych możliwości on-line jeszcze trochę brakuje, to jednak wszystko idzie w dobrym kierunku. Sony przy okazji PS2 olało sprawę i praktycznie dopiero od 2 lat możemy sensownie pograć przez sieć na tej konsoli. To właśnie Xbox, dzięki doświadczeniu Microsoftu na polu PC-towym, wprowadził konsole na ten poziom, na jakim znajdują się obecnie. A że zabawa przez sieć jest bardzo ważna, to next-geny pokażą nam bardzo dobitnie. Już teraz w praktycznie każdej grze na X360 zaimplementowany jest tryb online. Rozgrywka przez sieć to przyszłość gier konsolowych. Obecna generacja trochę tu zawiodła, nie zapominajmy jednak, że dopiero teraz właściwie się rozwinęła. Jednak już teraz widzimy, jak ważna jest ta opcja dla konsol nowej generacji.

Current-geny przyniosły nam naprawdę masę zmian w świecie konsolowym. Lepsze gry, lepsza grafika, większe rozbudowanie, więcej reklam i obecności konsol w mediach – cieszymy się! A co można powiedzieć o sześciolatniej służbie konsol obecnej generacji? PS2, Xbox i GameCube spełniły swoje zadanie znakomicie, bawiąc nas, dostarczając wielu niezapomnianych gier i... bawić będą jeszcze na pewno przez jakiś czas. Zatem, developerzy, do boju! Nie pozwólcie zbyt szybko zejść naszym konsolom! ■■ [AN]

SZEŚCIENNA ELEGIA

Swego czasu Matt w Neonie manifestował to, ile radości dostarcza mu jego Sześcian, ile miodu wycieka z każdego fragmentu kodu Zeldy, Metroida czy Mariana. A pean ów pisał w momencie, kiedy przyszłość maszyny Ninny malowała się w jasnych barwach. Teraz tej przyszłości Kostka praktycznie nie ma.

W świątecznej atmosferze delektowaliśmy się ostatnimi chwilami glorii GameCube'a, mianowicie przedzierając się przez kolejne dungeony w Zeldzie: Twilight Princess. Flagowy okręt giganta z Kyoto, jakim od wielu lat pozostają przygody Linka, to łabędzi śpiew, piękne pożegnanie Miyamoto i spółki z dotychczasową platformą. Ale powodów do radości, mimo spadających gromów na tę konsolę ze strony jej posiadaczy za zbyt małą częstotliwość ukazywania się hitów, nie brakło.

Choć launch fioletowej kostki nie szokował jakością oferowanych w zestawie z konsolą tytułów, to parę z tamtych produkcji należy do ciekawszych bajek przełomu 2001/02. Do Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader wracam, z mniejszą lub większą częstotliwością, po dziś dzień. Lugi's Mansion, mimo że grywalnościowo nie powala na kolana – nie żałuję chwil z nią spędzonych, a wspomnienie niektórych motywów wywołuje uśmiech na mojej mordce.

Następne lata to również mnóstwo miodu, przynajmniej w moim wypadku, bo taki teraz rozpatrujemy. Donkey Konga, do której najpierw podchodziłem dość sceptycznie, później mnie zainteresowała, a to z powodu pieśni pochwalnych jakie wznosili Kaxi i Mielu. Kolejnym krokiem było sprezentowanie sobie Kongi i bębnow na Gwiazdkę. Tu dopiero zaczęło się szaleństwo. Choć pod choinką leżał Metroid Prime 2, to moje myśli nieustannie krążyły wokół piosenek, w których muszę pobić rekord kumpla, albo wokół mini-gierek, jakie pozostały mi do odkrycia. Obłąd urastał do rangi przewlekłej choroby, kiedy to przyłączyło towarzystwo ze swoimi bongosami. Te setki niezapomnianych zażartych pojedynków, jam sessions, a przede wszystkim salw śmiechu i dobrej zabawy, na zawsze we mnie pozostaną.

Oba Metroidy też zasługują na słów parę. Obiecałem sobie, że zarówno Prime, jak i Echoes ukończę na sto procent, co w pierwszym przypadku się udało. Ach, co to były za czasy. Muszę przyznać, iż przygody Samus były dla mnie swoistym novum, a to, co Retro wysmażyło nam w Prime to mistrzostwo do dzisiaj niedoścignione. Sama forma gry była wyśmienita, design, setki, jeśli nie tysiące, smaczków i detali, graficzny Olimp i miod, cały ocean miodu, który bezustannie wypływał z ekranu. Echoes nieco mnie zawiodło, ze względu na monotonię, jaka wkradała się podczas tulaćek po dwóch światach, ale również dostarczyło solidnej porcji rozrywki na najwyższym poziomie ze znacznikiem jakości Nintendo. Szkoda trochę, iż multi tak słabowało.

Mario Kart: Double Dash!! sprawiłem sobie natomiast z opóźnieniem. Z rozrównieniem wspominałem Mario Kart 64, więc rozochocony przysiadłem do singla. I choć początkowe podniecenie i ekscytacja musiała ustąpić nudzie, to znów na ratunek przyszło multi. Tryb dla wielu graczy tej pozycji nadal zajmuje miejsce w absolutnej czołówce. We dwójkę w jednym gokarcie, albo oddzielnie, dwie załogi przeciwko sobie, czterech graczy, mnóstwo power-upów, znajdek, skrótów i masa kolorowych, świetnie zaprojektowanych tras. Znowu setki godzin, zabawy co niemiara. Takie gry się nie starzeją.

Super Mario Sunshine to chyba jedna z niewielu produkcji, szczególnie pod banderą Nintendo, która doprowadziła mnie na skraj załamania, prawie że do płaczu. Otóż, moi drodzy, jak pamiętacie albo nie, Shigys postanowił wprowadzić zarąbisty bajerek. I nie, nie chodzi mi tu o sikawkę. Mowa o kamerze, która chyba nie znalazła w swej nieudolności równie w bibliotece tytułów na Sześcian. No, kurde, jak można było tak schrzanić tę piękną grę! Serce się kraje po prostu! Synteza porypanej kamery z wysrubowanym momentami poziomem trudności, w porównaniu choćby z Marianem 64, dało bombową mieszkankę. Zgrzytanie zębami, płacz i wrzask. Ale za to jaka satysfakcja i szacun dla samego siebie po chwyceniu kolejnej gwiazdki! Pozycja, która zapewniła sobie miejsce w panteonie najlepszych na Cube'a, pomimo, powiedzmy szczerze, rozczarowania.

Wind Waker to absolutny szczyt. Powiew świeżości, zastrzyk ożywczej energii w skostniałą formułę. Tak, ja też należałem do tych malkontentów, którzy otwarcie wieszali psy na Nintendo za komiksową grafikę. Po prostu ręce mi opadły. Jednak obawa przed kiczem, jaki miała prezentować Zelda, i strach przed ewentualnym rozczarowaniem ustąpiły po E3 2003. Później było już tylko lepiej. Recenzja Gulasha, znakomita nota i już wiedziałem, że to jest to. Egzemplarz rozpakowałem w urodziny, 1 lipca. Lepszy prezent trudno sobie wymarzyć. No, dalej już tylko sam miod. Ekstaza, esencja przyjemności, jaką w stanie są nam zaoferować konsole. Tendo w najlepszej formie.

Tak oto historia zatacza krąg. Nintendo 64 kończyło swój, bogaty w świetne gry, żywot Zeldą, GameCube również. Wraz z ostaną godziną Twilight Princess zbliża się nieuchronny kres GaCka. Ale jednego jestem pewien. Tych pięknych chwil spędzonych z fioletowym padem w łapie nie zapomnę, jak wielu zresztą graczy na całym świecie. Dzięki, Nintendo. Ganon ■■



dogrywka

GUITAR HERO II

Amerykanie oszaleli na punkcie Guitar Hero. Dwie części tej gry ekipy Harmonix, odpowiedzialnej za świetne Frequency i Amplitude, sprzedały się w ilości ponad dwóch milionów w niewiele ponad rok.

Druga odsłona uplasowała się z wynikiem ponad miliona trzystu tysięcy egzemplarzy na piątym miejscu sprzedaży gier za cały rok 2006, a wynik ten zapewne byłby jeszcze lepszy gdyby nie fakt, że dotychczasowy wydawca – RedOctane nie nadążał z produkcją kontrolerów do gry.

Zachodnie serwisy internetowe, branżowe pisma, a także tak znane i poważane magazyny, jak New York Times i Newsweek, mówią już o fenomenie Guitar Hero. Ta droga, bo kosztująca osiemdziesiąt dolarów zabawka, powstała w bostońskich studiach Harmonix, ekipy bardzo szczególnej, specjalizującej się w tworzeniu gier muzycznych. Autorzy tłumaczą ogromne zainteresowanie tytułem w bardzo prosty i przekonujący sposób. Według nich muzyka towarzyszy nam od setek tysięcy lat, ale w poprzednim stuleciu zaczęła zanikać w nas zdolność do jej tworzenia, skupiliśmy się na słuchaniu – płyt, radia, empetrójek. Właśnie tę zdolność Harmonix chcieli by pomóc ludziom na nowo odnaleźć, a jak się okazuje przy Guitar Hero da się przez chwilę poczuć jakby naprawdę samemu tworzyło się muzykę. Nie wykluczone, że niedługo usłyszymy o zespole, który „wyrósł” na fascynacji dziełem Harmonix.

GRAĆ KAŻDY MOŻE

Naturalnie zabawa z GH nie jest w żaden sposób tworzeniem muzyki. To próba opanowania rytmu, nauki koordynacji ruchów, ale autorzy gry pozwalają sobie nawet na odważniejsze stwierdzenie – ona uczy miłości do instrumentów i muzyki. Trzeba im przyznać, że mają mocne argumenty. Żeby nauczyć się grania na prawdziwym „wiosle” potrzeba wielu lat nauki, co dla wielu chętnych okazuje się barierą nie do pokonania.



Interesujące są wypowiedzi szefa firmy Gibson Guitar, Henry'ego Juskiewicza. Uważa on, że cokolwiek by nie mówić, gitara jest trudnym do opanowania instrumentem i w przyszłości firma chciałaby ułatwić ludziom możliwość tworzenia muzyki, rozwijać ich kreatywność. Właśnie pod tym względem bardzo podoba mu się Guitar Hero, ale nie odważymy się stawiać zbyt daleko idących wniosków. Co prawda GH doczekała się mnóstwa nagród, w tym za innowacyjność, to jednak przesadą byłoby mówić, że będzie miała znaczący wpływ na przyszłość muzyki.

Sama rozgrywka jest, przynajmniej w założeniach, prosta – na ekranie telewizora po ścieżce przypominającej gryf gitary przesuwają się kolorowe kropki symbolizujące, które przyciski na kontrolerze (będącym zaakceptowaną przez firmę Gibson Guitar repliką ich gitary SG) należy przycisnąć w danym momencie. Z początku gra się używając trzech palców, później trzeba obsłużyć pięć przycisków, szybciej i przy znacznie bardziej skomplikowanych kombinacjach. Nierzadko naciska się dwa, a nawet trzy jednocześnie. Dla każdego, hardkorowca, jak i niedzielnego gracza przygotowano odpowiedni poziom trudności, więc Guitar Hero jest zabawką dla wszystkich.

PODSTAWA TO DOŚWIADCZENIE

Gra nie odniosłoby nigdy sukcesu, gdyby nie fakt, że ekipa Harmonix składa się w znacznej mierze z muzyków. Każda piosenka została rozłożona na czynniki pierwsze, a następnie nagrana i nierzadko zaśpiewana jeszcze raz przez prawdziwych profesjonalistów, którzy mieli odwagę przyznać, że mimo doświadczenia, sami wielokrotnie załamywali ręce przy najcięższych solówkach, na przykład przy Bark at the Moon zespołu Black Sabbath. Wynik końcowy okazał się większym sukcesem niż się spodziewano, a nad jakością kawałków rozplywali się fachowcy z pisma Guitar World. Dla wielu szokiem było to, że na okładce tego szanowanego pisma pojawiła się gra ekipy z Bostonu. Jak się okazuje redaktor naczelny szczególnie ceni sobie to, że tytuł ten zachęca ludzi do zainteresowania się prawdziwym instrumentem. Ciepło wypowiadają się o grze również muzycy, przyznając się do częstego bawienia się przy niej w przerwach między koncertowaniem, a niejaki Ed Robertson z Barenaked Ladies przyznał w New York Timesie, że o mało nie wyszedł z kontrolerem na scenę, zamiast z prawdziwą gitarą.

I ZROZUMIENIE RYNKU

Jednak najważniejsze dla gry Harmonix okazało się dostosowanie produktu do grupy odbiorców. Kilka lat temu Konami próbowało wejść na amerykań-



■ Muzyka przeciw rasizmowi – wszyscy doskonale znamy to hasło, prawda? Okazuje się jednak, że wiele osób łączy szaloną popularność gry z problemem rasizmu. Czarnoskórzy mieszkańcy Stanów Zjednoczonych nie są postrzegani jako fani rocka, czy ogólnie ciężkiego gitarowego brzmienia, a właśnie taka muzyka ma ich podobno skutecznie zniechęcać do imprezowania z białymi braćmi. Ile w tym prawdy, tego nie wiemy, ale nie brzmi to specjalnie optymistycznie.

popularne zespoły, by zezwoliły na wykorzystanie ich piosenek w drugiej części. Znaleźli się wśród nich Rolling Stones, Rage Against the Machine, a także Nirvana.

Proamerykańskie podejście okazało się strzałem w dziesiątkę. Ludzie zaczęli masowo nabywać grę, a dzięki zróżnicowanym poziomom trudności i łatwości obsługi zachęciła do zabawy nawet osoby nie zainteresowane konsolami. Ogromna popularność sprawiła, że wiele klubów zamiast urządzać sesje karaoke zaprasza zainteresowanych do turniejów w Guitar Hero właśnie. Na małych imprezkach, w których nagrodą jest karnet na darmowe piwo, biorą udział wszyscy, bez względu na płeć. Zdarzają się większe turnieje, a coraz częściej spotyka się graczy szukających godnych siebie przeciwników i na własną rękę przelatują-

cie nowym, bezprzewodowym kontrolerem-gitarą, wszystkimi piosenkami z obu peesdwojkowych części i dodatkowymi dziesięcioma utworami oraz możliwością ściągnięcia nowych poprzez Live Marketplace. Również Wii doczeka się swojej wersji, co raczej nie dziwi nas specjalnie, a przynajmniej nie tak jak GH na NDSa.

Tyle tylko, że na drodze triumfalnego przemarszu serii przez wszystkie konsole może stanąć kwestia tego, kto będzie robić kolejne części. Harmonix zostało wykupione za skromne 175 milionów dolarów przez MTV, a RedOctane trafiło pod skrzydła Activision, do którego teraz należą prawa do gry. Dlatego też „trójkę” przygotowują najlepsi ludzie z tej firmy, czyli ekipa Neversoft, znana z prac przy serii Tony Hawk's Pro Skater, czy Spidermanie. Problem w tym, że doświadcz-

■ KILKA LAT TEMU KONAMI PRÓBOWAŁO WEJŚĆ NA AMERYKAŃSKI RYNEK Z TYTUŁEM GUITAR FREAKS. POLEGŁO NA CAŁEJ LINII, BO NIE ZDECYDOWAŁO SIĘ NA LOKALIZACJĘ – JAPONSKIE PIOSENKI KOMPLETNIE NIE SPRAWDZIŁY SIĘ W STANACH

ski rynek z tytułem Guitar Freaks. Poległo na całej linii, bo nie zdecydowało się na lokalizację – japońskie piosenki kompletnie nie sprawdziły się w Stanach. Naukę z tej lekcji wyciągnęli autorzy GH przygotowując do pierwszej części kawałki Joan Jett, Black Sabbath, Megadeth, czy Franz Ferdinand. Bardzo ciepłe przyjęcie i świetna sprzedaż pozwoliła przekonać bardziej

cych połowę Stanów tylko po to, by udowodnić takowym swoją wyższość.

NIEPEWNA PRZYSZŁOŚĆ

Szaletstwo Guitar Hero (obie części mają średnią ocen 92 procent na www.gamerankings.com) niedługo przeniesie się na kolejne konsole. Na dniach pojawi się wersja na Xboxa 360 z całkowi-

nia w grach muzycznych nie mają, a już na pewno nie mogą równać się z prawdziwymi muzykami, mającymi na koncie takie konsolowe hity jak Amplitude czy Frequency. Może jednak nie ma się czym martwić, bo sami szefowie Harmonix mówią wyraźnie, że zależy im na dalszych losach tej serii i w jakiś sposób wciąż będą z nią związani. Czas pokaże, w jaki. ■ ■ Mielu

oficjalna N+ kolekcja



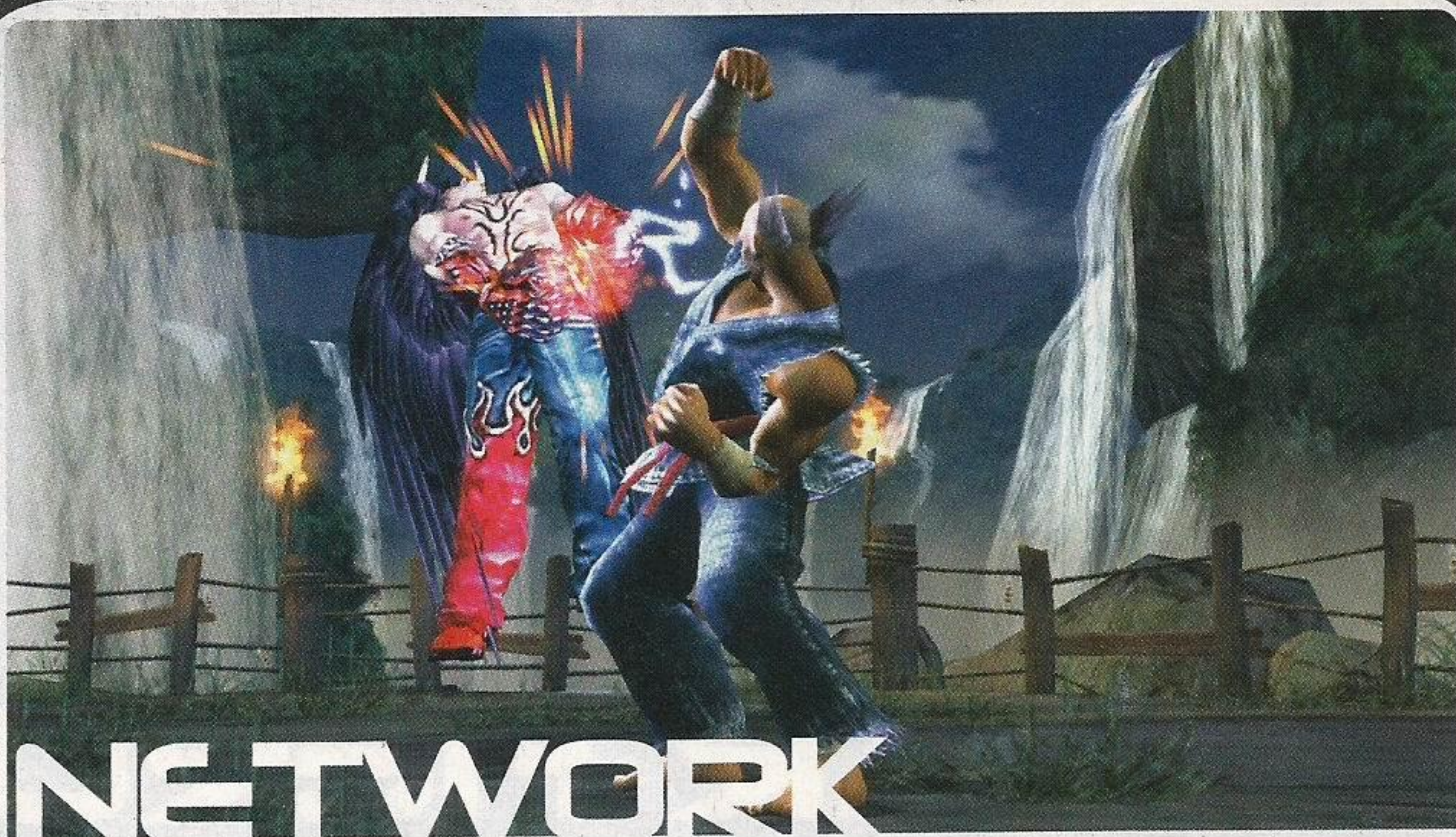
49.90 PLN

nowe wzory!



57.90 PLN

**SZCZEGÓŁOWE INFO,
WIĘCEJ WZORÓW,
KOMBINACJI KOLORYSTYCZNYCH
I MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA
KOSZULKI Z WŁASNĄ KSYWĄ
W SKLEPIE FANATYK.PL**



NETWORK

Czas na reorganizację działu Marketplace, opisującego to, co dzieje się tylko na Xbox Live Arcade! – od przyszłego miesiąca każdy z serwisów sieciowych trzech producentów konsol będzie miał tu swoje miejsce. Dziś jednak, w związku z premierą PlayStation 3, rzućmy okiem na to, co prawdopodobnie pojawi się pierwszego dnia w PlayStation Store.

Jak się dowiedzieliśmy, faza druga PlayStation Network (czyli wejście do PlayStation Store) nie będzie początkowo dostępna dla graczy rejestrujących konsolę z Polski. Można i trzeba będzie to łatwo obejść – wystarczy podać przy rejestracji dane adresowe zaczerpnięte z Google, na przykład jakiejś siłowni w Londynie. Oczywiście to w sumie kiepsko, ale uzyskaliśmy informację, że jesteśmy (jako Polska) pierwsi na liście oczekujących krajów, które tę usługę otrzymają. Na jaką skalę – nie wiemy. Czy PlayStation Store będzie na przykład po polsku, czy po prostu będzie wpuszczać osoby podające swój polski adres? O tym przekonamy się, mam nadzieję, niebawem. Na razie pozostaje ten sam myk, co w dawnych czasach z Xboxem – rejestracja na fejkowe dane adresowe. Co zrobić. Aha – bez karty kredytowej się nie obejdzie, tutaj wszystko kupuje się za żywą gotówkę. Oczywiście poza darmówkami. PlayStation Store zaoferuje gry i ich demo, trailery filmów w HD i kilka innych rzeczy, jak choćby gry z PS one na PSP. Ciekawe, czy od razu w europejskich konsolach będzie znajdował się firmware pozwalający na ściąganie, bądź co bądź dużych plików, w tle, który niedawno obiecywał Phil Harrison. Ceny poszczególnych gier nie są w tej chwili jeszcze znane – wiadomo jedynie, że Tekken 5: Dark Resurrection będzie kosztował 10.35 Euro, czyli około 40 złotych. To bardzo przystępna cena – mniej, niż Tekken 5 w platynie. Ogólnie, ceny gier mają się kształtować w przedziale od 2.99 Euro do 9.99 Euro.

Gran Turismo HD Concept Demo

O tym demie rozpisywaliśmy się miesiąc temu w newsach i nic się nie zmieniło – w dalszym ciągu będzie dostępne jako darmowy download, możemy być zatem pewni, że przez pierwsze dwa czy trzy dni po europejskiej premierze konsoli serwery będą mocno przeciążone, bo każdy świeżo upieczony posiadacz PS3 będzie zasysał to kilkusetmegowe demko. A z pewnością warto – po pierwsze jest za friko, po drugie – bardzo ładnie to wygląda w HD, nawet pomimo faktu, iż to „tylko” usprawnione GT4 podbite do wysokiej rozdzielczości, a po trzecie – można rywalizować na czas z innymi fanami Gran Turismo.



Tekken 5: Dark Resurrection

To obok Gran Turismo HD niewątpliwie najbardziej fakomny kasek dla świeżo upieczonych posiadaczy PlayStation 3. Ale uwaga – jest to automatowa wersja Tekkena 5: DR, a więc pozbawiona bonusów z konwersji Tekken 5 na PlayStation 2. W zamian za to gracze dostają dopracowaną i według opinii Goory jedyną słuszną wersję piątego Tekkena, która na dodatek w rozdzielczości 1080p prezentuje znakomicie. Oczywiście nie ma mowy o dorzuconych efektach graficznych, czy innych bajrach, ale to co jest z pewnością zadowoli fanów serii.



Blast Factor

To strzelanina utrzymana w bardzo modnej ostatnio, choćby na Xbox Live! Arcade, konwencji, w której lewa galka służy do poruszania statkiem kosmicznym, a prawa do strzelania w każdym możliwym kierunku. Zwraca uwagę pomysłem wykorzystanie tiltu w Sixaxisie – przechylając joypad mocnym szarpnięciem w lewo lub prawo generujemy falę uderzeniową, która spycha wszystkich przeciwników na ściany i umożliwia uwolnienie się często z niemałych opresji. Blast Factor nie zachwyca grafiką, ale ma kilka ślicznych efektów i prezentuje się porządnie. Jak na mini-gierkę, fajna sprawa, idealna na kilka minut przed snem.



Super Rub A Dub

To zabawna gra całkowicie wykorzystująca tilt w Sixaxisie do sterowania, w założeniach podobna do Super Monkey Ball. Kierujemy bowiem nie bohaterem, czy postacią, a planszą, tłem – w tym przypadku stalową wanną (?), w której znajdują się gumowe kaczki, oczywiście umiejętnie wychylając joypad na boki. Zadaniem gracza jest wspomaganie kaczki-matki w trudnym dziele obudzenia swojego potomstwa, które śpi słodko zamknięte w bańkach powietrza, a następnie doprowadzenie kaczuszek na środek wanny, do odpływu. Zabawka jest, trzeba to rzec, przednia, bo są i wszelkiej maści przeszkadzajki, a i Sixaxis sprawuje się całkiem fajnie. To radosna, wesoła i kolorowa pozycja.



To najciekawsze, naszym zdaniem, cztery pozycje debiutujące w PlayStation Store. Oprócz tego prawdopodobnie możemy spodziewać się także:

- **f10w** – Kolejna gra w całości oparta na sterowaniu Sixa... Choć właściwie to nie gra, a doświadczenie audio-wizualne. Wychylając joypad na boki kierujemy przedziwnym tworem pływającym i pożerającym inne. Trudno to opisać; warto spróbować samemu.
- **Lemmings** – Nieśmiertelna gra logiczno – zręcznościowa w nowej oprawie graficznej. Śliczna, radosna i kolorowa, ale klasyczna do bólu – nie oczekujcie nowych patentów. Po prostu stare, dobre Lemingi. Być może da się podłączyć myszkę (fajnie byłoby bezprzewodową) – wtedy zabawa na dużym HDTV na kanapie może być przyjemna.
- **Go! Sudoku i Go! Puzzle** – Sudoku i puzzle. Tytuły gier mówią same za siebie, prawda?
- **Gripshift** – Konwersja z PSP. Co za ironia... To futurystyczny wyścig, nawet przyjemny i oczywiście podbite do wysokiej rozdzielczości.

Na pewno pojawią się też jakieś niespodzianki. Nie omieszkamy sprawdzić 23 marca, a dokończenie tego raportu na pewno znajdzie się w kolejnym numerze Neo Plus. ■■

GRYWALNA GROZA

Witajcie, drodzy koneserzy grozy, w kolejnej odsłonie naszego trącacego zgnilizną, postępującego z cicha kącika. Tym razem, z racji piekielnej gorączki gnębiącej mój umysł, przez którą odczuwam martwicę mózgu, zajmiemy się tematami nieco lżejszymi. Ale do rzeczy: //groza@neo-plus.pl

Dotychczas zajmowaliśmy się w Grywalnej Grozie przede wszystkim grami mającymi na celu wzbudzenie w nas lęku. Może nie od razu jakiegoś paraliżującego, pierwotnego strachu, ale w każdym razie mniej lub bardziej intensywnego niepokoju – no, ewentualnie skrajnej frustracji w rodzaju „Naciera na mnie pół tuzina zombie, a przed chwilą w panice wypaliłem ostatni nabój do shotguna w pobliską ścianę.” Czasem jednak także i fana horroru dopada uczucie przesyty tego rodzaju intensywnymi klimatami, chęć by choć przez godzinę pobawić się w bezstresową rozwałkę. Bez obaw, także i w tym wypadku nie musimy opuszczać naszych ulubionych, zamieszkałych przez nieumarłe bestie i inne piekielne pomioty, okolic. Niniejszym zapraszam na krótki przegląd tytułów, w których tuski sypią się gęsto, a na każdego zombiaka czeka pocisk (a nawet kilka) podpisany jego imieniem. Przed Wami...

ARCADE HORROR

Pierwszym gatunkiem jaki powyższa kombinacja przywodzi na myśl są oczywiście tzw. „celowniczyki” czyli gry spotykane dawniej w obskurnych, cuchnących potem i dymem papierosowym budach zwanych dumnie „salonami gier.” Jednak, jako że w dzisiejszej Polsce wspomniane wyżej budy stanowią gatunek niemal wymarły, pozostają nam domowe konwersje automatowych hiciorów. Problemem pozostaje dość krótki (lekko mówiąc) czas zabawy oferowany przez ten typ gier – jeśli pierwsze przejście trwa dłużej niż godzinę, grę wypada zaliczyć do tytanów swego gatunku. Ale co zrobić; za przyjemność wypalenia kilku wiader ołowiu w głowę Bogu ducha winnego zgnitka trzeba płacić. Koniec przynudzania, przejdźmy do konkretów.

House of the Dead

Na pierwszy ogień (nomen omen) idzie najbardziej chyba popularna seria horrorowych strzelanek. Pierwsza część zadebiutowała jeszcze na s.p. Saturnie i, oczywiście, niespecjalnie da się już dziś na nią patrzeć, pomimo że samo strzelanie nadal potrafi umilić chwilę z nią spędzoną. Część druga, wydana na Dreamcasta oraz pierwszego Xboxa, nie wygląda już tak makabrycznie, więc jeśli w czymś mieszkaniu wala się jeszcze któraś z pomienionych konsol, tudzież PC o mocy obliczeniowej zegarka z kalkulatorem, śmiało można postrzelać przez całe 20 minut potrzebne na ukończenie tej niedgdy kultowej pozycji. HotD3 to już tytuł ekskluzywny dla poprzedniej konsoli Microsoftu (wydany po cichu także na PC, ups, ja tego nie napisałem). Oprawa nikogo dziś nie zachwyca ale też nie postarzała się jeszcze potwornie, więc – jak wyżej – 20 minut solidnej rozwałki. W japońskich i amerykańskich salonach gier szaleje od dłuższego czasu czwarta część Domu Nieboszczyków, zdecydowanie najbardziej imponująca wizualnie, w której wymieniono małokalibrowe fuzje używane przez bohaterów poprzednich części na szybkostrzelne giwery, których odrzut wywala planety z ich macierzystych orbit.

A teraz przez chwilę bądźmy poważni – czy dzisiaj, w czasach HDTV, free-roamingu i innych perwersyjnych wynalazków – warto grać w gry tak prymitywne i liniowe, że już bardziej się nie da? My-

ślę, że istnieje powód dla którego owszem, warto. Nie jest to olśniewająca oprawa – jak napisałem powyżej, człowiek który widział coś zwąca się Gears of War spuści w kiblu każdą część tej kultowej serii, z wyjątkiem ewentualnie czwartej, ostatniej. Nie jest to też porywająca historia – HotD cechuje się legendarnie tragiczną pseudofabulą, w której papierowe ludki wygłaszają drewnie farmazony i ogólnie wszyscy próbują udawać, że o coś tam chodzi (jak to zresztą oddał dr Boll w swej wiernej ekranizacji, za którą został niesłusznie zrugany). Coż więc, ach coż, sprawia że w HotD i pokrewne „celowniczyki” da się nadal grać i nawet czerpać z tej czynności umiarkowaną przyjemność? Powód, drogie dziatki, jest prosty i doskonale ilustruje go mózg wirtualnego zombiaka rozpryskujący się krwawo na ekranie. Po prostu, w tych grach można się WYŻYĆ. Żadnego myślenia, żadnej taktyki, żadnego wylapywania czternastej klatki na cancela, pogoni za achievementami i tym podobnego pogaństwa. Po prostu czysty, bezmózgi eskapizm. Bądźmy szczerzy, czasem każdy z nas tego potrzebuje.

Pomijając pobłażliwym milczeniem

+ CZY DZISIAJ, W CZASACH HDTV, FREE-ROAMINGU I INNYCH WYNALAZKÓW – WARTO GRAĆ W GRY TAK PRYMITYWNE I LINIOWE, ŻE JUŻ BARDZIEJ SIĘ NIE DA? MYŚLĘ, ŻE ISTNIEJE POWÓD DLA KTÓREGO OWSZEM, WARTO.

„strzelankowe” odpryski Resident Evil, w rodzaju Survivor czy Dead Aim, w które jak nie dawało się grać kiedyś, tak i nie da się dziś, oraz gry swego czasu niezłe, ale dziś nadgryzione zębem czasu lub zwyczajnie niedostępne (Vampire Night) opuszczamy krainę „celowniczków”, gdzie wszyscy poruszają się po szynach i wymawiają każde zdanie jakby od dłuższego czasu cierpieli na chroniczne zatwardzenie. Czas na coś z zupełnie



HOUSE OF THE DEAD



NIGHTMARE CREATURES



ZOMBIE REVENGE

innej beczki, czyli rozwałka upiornych kreatur na bliski dystans bądź też w pełnym zwarciu. Także i w tym gatunku wylęło się parę dorodnych okazów. Na pierwszy ogień perelka jeszcze z pamiętnych czasów pierwszego PSX, czyli Nightmare Creatures. Wybieramy jedną z dwóch postaci i huzia oczyszczać ulice dziewiętnastowiecznego Londynu z wszelkiego plugastwa. Jestem żywym dowodem, że gra nadal potrafi wciągnąć, ale ostrzegam – oprawa jest już nieco prehistoryczna, jeśli więc zaczęłeś przygodę z grami od PS2, to może lepiej oszczędź sobie trwałego skrzywienia twarzy z niesmaku. Jeszcze na PSX wydano drugą część gry, ale – niestety – mimo soundtracku

z bossów jest olbrzym z powbijanymi w ciało metalowymi prętami (które musimy w dość brutalny sposób usuwać), a za to należy się spory plus.

Na koniec zostaje mi jeszcze polecić gry oparte na przekultowej serii Evil Dead, zwłaszcza ostatnią – Regeneration (bo Ash jako bohater gry jest luzujący sam w sobie), a także całkiem sympatyczną rodzinę starszokolnych klepanko-strzelanek Hunter (The Reckoning, Wayward, Redeemer). Żadna z nich nie spowoduje, że włos zbieleje Wam ze strachu, ale za to miło się odprężyć dokonując jakże pożytecznego zajęcia eksterminacji zła. Choćby i wirtualnego.

To by było na tyle na dzisiaj. Kilka tytułów

stworzonego przez niejakiego Roba Zombie – gra nie dorastała swemu przodkowi do pięt.

Drugim ciekawym okazem jest Zombie Revenge, wydana niestety tylko i wyłącznie na zdechłego przedwcześnie Dreamcasta. Jeśli jednak przypadkiem uda się komuś wygrzebać to cudencko – zachęcam. Kupa relaksującej rozrywki polegającej w głównej mierze na tłuczeniu, miażdżeniu i przewiercaniu zastępów żywych inaczej. No i jednym

postanowiłem, z różnych względów, pominąć. Choćby takie jak dostępny na kieszonolce Sony Infected (bo był niedźny), Dead Rising (bo – po pierwsze – wszystko o nim wiecie i – po drugie – relaksujący to on jest akurat średnio) czy Twin Caliber (bo nie). Za miesiąc pewnie będzie kąc i zapewne będzie o czymś. A o czym powiem jak zejdzie gorączka i odyskam zdolność logicznego myślenia. Do przeczytania. ■■ DrMax

WORST CASE SCENARIO

Z niezależnym kinem, a zwłaszcza niezależnym horrorem, bywa różnie. Czasem trafi się majstersztyk szybko zdobywający sobie status filmu kultowego, częściej autorzy próbują nadrobić braki w budżecie entuzjazmem – z przeróżnym skutkiem. Nie ulega jednak wątpliwości, że niezależni filmowcy często ośmielają się wykraczać poza skostniałe ramy gatunków i zwierzałe klisze fabularne, tworząc dzieła czasem szalone, ale i niepodobne do niczego innego. Dziś chciałbym zwrócić Waszą uwagę na taki właśnie przypadek. Większości z Was zapewne nie powie nic nazwa Gorehound Inc. Bo i nie dziwota. Jest to bowiem dość niepozorna wytwórnia, od ładnych kilku lat starająca się zdobyć fundusze na jeden i tylko jeden obraz – Worst Case Scenario.

Scenariusz filmu należy zaliczyć do gatunku „tak szalone, że aż piękne.” Oto bowiem dochodzi do konfliktu zbrojnego między Niemcami a Holandią. Rodzina amerykańskich turystów usiłuje wydostać się z zagrożonych terenów, nie przypuszczając jednak, że to dopiero początek prawdziwych problemów. Krótko po rozpoczęciu działań zbrojnych, zmarli zaczynają wracać do życia.

Tych, którym brew właśnie lekko się uniosła uspokajam – autorzy zdają się podchodzić do przedstawionej historii z dużą dozą dystansu, czego dowodzi choćby pierwszy, jajcarski trailer filmu dostępny na stronie wytwórni. A właśnie, trailery. Otóż, jedynym co na razie udało się nagrać ekipie Gorehound, są dwa spoty reklamowe mające zachęcić potencjalnych producentów do zainwestowania w ten tyleż pomysłowy, co frapujący projekt. Serdecznie polecam obejrzenie tych krótkich dzieł, są one bowiem bezpośrednim powodem dla którego w ogóle zwracam Wam głowę jakimś tam Gorehoundem i ichnim niskobudżetowym filmidłem. Żal streszczać, dość powiedzieć że oba trailery pokazują zombie ze strony jakiej jeszcze nie widzieliście, oraz że poza ciekawymi pomysłami imponują także świetną charakterystyką i rozwiązaniami reżyserskimi. Po obejrzeniu można poniekąd zrozumieć dlaczego producenci obawiają się wyłożyć pieniądze na tak oryginalny projekt. Przez pewien czas w sprawę zaangażowany był Brian Yuzna (producent takich filmów, jak Reanimator, Warlock, Guyver) ale potencjalni sponsorzy za każdym razem wycofywali się tuż przed rozpoczęciem zdjęć. Wygląda jednak na to, że jutrzienka nadziei zaświeciła w końcu nad nieugiętymi popaprańcami z Gorehound, gdyż – jak głosi oficjalna strona – zdjęcia do Worst Case Scenario rozpoczną się w tym roku. Zainteresowanych zachęcam do odwiedzenia strony: www.gorehoundinc.com





RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Kolejny miesiąc i po raz kolejny to Square Enix wypełnia informacjami ten dział. Teraz już chyba nikt nie ma wątpliwości, kto rządzi w tym biznesie. Zaczniemy więc od Kwadratowych, a potem pójdzie już gładko. Zapraszamy do lektury. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Nieoczekiwana informacja obiegła świat gier video. Otóż słynna seria Kingdom Hearts z PlayStation 2 ma wylądować też na Wii, jako Mushroom Kingdom Hearts. Nic w tym dziwnego, skoro gry spod tego znaku sprzedają się jak ciepłe bułeczki, a Wii schodzi z półek w tempie ekspresowym. Dodatkowym smaczkiem ma być fakt, że świat gry ma wzbogacić, obok postaci z uniwersum Disneya i gier Square Enix, także cała gama bohaterów z serii Mario. Tak, spodziewajcie się hydraulika i jego brata w nowym Kingdom Hearts. Czy będzie to kolejna część, czy tylko odnoga serii, to jeszcze przyjdzie nam sprawdzić. Ponoć rozgrywka ma przypominać po części nową Zeldę. Jeśli pomysł wypali, kolejne miliony Wii zaczną zniknąć ze sklepów.

TWÓRCA VAGRANT STORY NA DSIE

Project GB będzie rozbudowaną wersją RPG Makera, takie oświadczenie padło z ust szefów Square Enix podczas Game Developers Conference w San Francisco. Za projekt odpowiedzialny będzie Tadashi Tsushima (programista Vagrant Story). Sama gra ma oddać do rąk graczy proste biblioteki programistyczne, które intuicyjnie będzie można wykorzystać przy tworzeniu własnego RPG. Square powoli wdaje się w dłuższy romansik z firmą Nintendo, na co wskazuje całkiem zaskakująca wiadomość o Dragon Quest IX i Project GB właśnie.

BLUE DRAGON I LOST ODYSSEY

W jednym z wywiadów, Hironobu Sakaguchi potwierdził, że Blue Dragon trafi do zachodnich sklepów wraz z kilkoma dodatkami, które Japończycy mają okazję ściągnąć z sieci. Dodatków ma być trzy. Gra ma mieć także pełną lokalizację językową, ale specjalnie dla wielbicieli japońskiego brzmienia w grze pojawi się też opcja przełączenia na oryginalne głosy japońskich

lektorów. Mistrz wypowiedział się też o wyczekiwanym niecierpliwie Lost Odyssey; wg Sakaguchiego, nowy RPG Mistwalkera ma być piękniejszy nawet od Gears of War. Jak wiemy, oba tytuły korzystają z silnika Unreal Engine 3. Czekamy więc na rezultaty.

FINAL FANTASY XIII

Kolejne wieści o jednej z najbardziej wyczekiwanych gier nie mogą zostać tu pominięte. Tym razem wspomnę o systemie walk, jaki czeka nas w nowym Finalu. Po pierwsze, wzorem FFXII, nie będzie żadnych walk losowych. Nasi przeciwnicy mają być widoczni podczas eksploracji. O systemie wypowiedział się szeroko Tetsuya Nomura, który to zajmował się wcześniej pracami nad Front Mission i Final Fantasy X. Zanim przejdę do opisywania systemu Trzynastki wspomnę tylko, że podczas prac nad FFX Tsuchida chciał kompletnie zrezygnować z systemu ATB (Active Time Battle), z którego znana jest seria FF, ale szefostwo na ten stan rzeczy nie mogło sobie pozwolić i w czasie spotkania bossów Square Enix – zdecydowano się na pozostanie przy mutacji systemu turowego, tak, że w końcu zaimplementowano CTB (Count Time Battle). Tym razem, w przypadku Trzynastki został on poproszony o przygotowanie bardzo dynamicznego i szybkiego systemu walki, który oddawałby filmowe starcia, jakie mają się w grze pojawić. Czy Tsuchida zdecyduje się na rewolucję w mechanice gry? Oto kilka informacji:

■ Final Fantasy XIII ma być tak szybkie, jak typowa gra akcji, ale ma także wprowadzać element wyboru opcji podczas walk. Jak to ma wyglądać? Trudno powiedzieć, mamy reagować intuicyjnie, mamy grać szybko i z połotem, a jednocześnie mamy mieć możliwość wyboru rzucanych czarów, korzystania z itemów i specjalnych technik. Nie mam pojęcia jak

Tsuchida to pogodzi, ale nie ma powodów do obaw, żaden FF jeszcze nie zawiódł pod względem mechaniki. Czemu ten miałby naraz być gorszy?

■ Tsuchida stawia na walkę czasu rzeczywistego, bez tur, z płynącym w tle czasem. Tym razem nikt nie poczeka na Wasz ruch, jak to było w FFX. Tam mogliśmy wyjść na kawę, a potem dokończyć walkę, tu ma być inaczej. Jednocześnie Tsuchida obiecuje większy zakres opcji, niż w poprzedniczkach. Przykładowo, oprócz wyboru ataku, czarów itp., możliwe będzie zadanie lekkiego ciosu, lub naładowanie mocy ataku i zwiększenie obrażeń. Niektóre postaci będą mogły łączyć czary z atakami fizycznymi. Jest to powiązane z nowym systemem animacji, który ma indywidualnie dobrać wizualizację ataków do wybranych opcji, tak, że np. ataki kombinowane nie będą się różniły tylko efektem, ale też i animacją ich egzekucji. Czy system jakoś dobierze nam animację rzucenia czaru i połączy go z inną animacją dając nowy ruch w grze? Trudno to pojąć bez widocznego przykładu.

■ System walk ma w dużej mierze polegać na czynnym nawiązaniu do sytuacji fabularnej i nie ma być to walka wyciągnięta z kontekstu, Tsuchida nazywa to roboczo „party battle system” i podejrzewam, że ma to być rozwinięcie prostych rozwiązań z FFX, gdzie np. wykorzystywało się w walce elementy otoczenia zasugerowane w fabule (np. ładowanie błyskawicami urządzenia, które potem wykorzystać można było do osłabienia przeciwnika). Tsuchida mówi, że nie chce, by postaci z teamu podczas walk wychodziły z roli, jaką odgrywają w fabule. Walka nie ma być więc przerwaniem historii, a być jej częścią.

■ Z tej filozofii płyną kolejne rozwiązania – Tsuchida chciałby, by walki były zawsze połączone fabularnie z historią. Nie ma to być losowy zbieg wydarzeń, mało logiczne starcia. Dla przykładu, każdy wróg będzie miał powód, by znaleźć się na naszej drodze – jeśli trafimy na terytorium pełne żołnierzy, to znaczy, że oni akurat przeszukują teren i zajmują się czymś, co ma silne koneksje z fabułą gry. Wtedy to możemy zostać zaatakowani i nie będzie to dla nas niespodzianką. Nie chciałbym głądzić za bardzo, ale te rewolucyjne pomysły Tsuchidy są już w użyciu od lat w wielu zachodnich grach RPG.

■ W końcu – sami przeciwnicy. Ich kategorie mają być zdecydowanie bardziej zróżnicowane i szczegółowe, np. w obrębie jednostek wojskowych trafimy na przedstawicieli całego personelu, nie tylko żołnierzy i jednego dowódcę. Możecie być pewni, że przeciwnicy będą różnić się nie tylko rangą i obowiązkami, ale też każdy z nich ma mieć przygotowaną indywidualną charakterystykę i przeszłość. Brzmi to moim zdaniem zbyt fantastycznie, bowiem wymagałoby pracy katorżniczej, a nawet najlepiej przygotowane gry RPG nie ustrzegły się jednorodności pewnych przeciwników.

■ Na koniec dodam jeszcze, że z ust samego Yoshinori Kitase padło zapewnienie, że słynny silnik graficzny White Engine, na którym hula nowy Final, ma być wykorzystany w innych produkcjach Square Enix. Z początku nie było to takie oczywiste, bowiem firma nie zapowiadała wykorzystania tej technologii w innych grach, a jednocześnie zakupiła prawa do

użycia Unreal Engine 3. Teraz już wiadomo, że White Engine pojawi się jeszcze w innych tytułach japońskiego giganta.

TABLE 2

Peter Molyneux potwierdził niedawno, że w następcy słynnego Fable pojawi się możliwość założenia rodziny i płodzenia potomków. Do tej niezwyklej opcji doszła też możliwość tresowania i posiadania czworonożnego przyjaciela, który pomagać będzie nam w czasie walk, a także urozmaicać będzie nam dalekie podróże. Według Piotrusia, sztuczna inteligencja psa będzie niewiarygodna, nawet podczas walk będzie reagował on stosownie do naszych poczynań. Jak to będzie wyglądało w rzeczywistości? Czas pokaże.

CZAS NA ANIME

Po mandze, czas na odcinkowe anime Blue Dragon, który to tytuł cieszy się olbrzymią popularnością w Kraju Kwitnącej Wiśni. Za serial animowany zabierze się Studio Pierrot, odpowiedzialne między innymi za serię Naruto, a reżyserem ma być Yukihiko Matsushita, który pracował wcześniej przy Star Ocean EX. Seria ma się pojawić już w kwietniu w TV Tokio.

FINAL FANTASY VERSUS XIII OSTATNIM FINALEM NOMURY?

Wszystko wskazuje na to, że Tetsuya Nomura chce odpocząć od serii FF po ukończeniu Versusa. Moim zdaniem to jedna z lepszych wiadomości na początku roku 2007. Niemniej warto się temu przyjrzeć, Nomura na emeryturkę nie odchodzi, a mocno przysiadzie nad Kingdom Hearts oraz, jak sam wspominał, „pewnym remakem”. Moi kochani, jedyny remake, jaki przychodzi mi do głowy to Final Fantasy VII, ale może stary Nomura bawi się nami? Jak myślicie?

Skoro już przy Versusie jesteśmy, to od razu wspomnę, że Nomura pragnie stworzyć miasto na wzór współczesnego Tokio. Szczególnie upodobał sobie wielkie autostrady miejskie, które ze swym teamem zwiedzał kilkanaście razy w miesiącu, by przenieść tę infrastrukturę do gry. Wspomniał też, że miasto głównego bohatera jest jedynym, wysoko rozwiniętym cywilizacyjnie miejscem na globie, ponieważ w wyniku zimnej wojny państwa i tereny zewnętrzne straciły swoje kryształy i potencjał. Nomura przyznał, że poza miastem panuje stopień rozwoju na poziomie średniowiecznym. Wszystkie pozostałe mocarstwa wykorzystają moc kryształów do walki i na tym ucierpiały ich społeczeństwa. Teraz jedynym miejscem na ziemi, które jeszcze posiada kryształy, jest właśnie miasto niebieskowlosiego bohatera. Jako, że kryształy te są obiektem wielkiego pożądania, główny bohater i jego rodzina (o rodowodzie królewskim) chroni owe przedmioty mocy. Nomura przyznał, że widzi rodzinę królewską na podobieństwo współczesnej Mafii, ubrani w czarne garnitury, wożący się limuzynami itp. ■■



FINAL FANTASY XIII



FINAL FANTASY VERSUS XIII

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



FINAL FANTASY XII: HUNTY

Wbrew kalendarzowi uparcie twierdzącemu, że wciąż trwa zima, mamy ciepły miesiąc patrząc na to, co dzieje się za oknami, a o wiele gorętszy, jeśli chodzi o zawartość numeru. Trochę na tym ucierpiał objętościowo nasz finalowy poradnik, ale nie ma tego złego. Nie piszecie jeszcze zbyt wielu maili - widać, że jeszcze nie mieliście okazji dobrze przy grze posiedzieć, więc Wasze uwagi, oraz poszukiwanie największych sekretów gry przełożymy na później, a teraz zajmiemy się pierwszą piętnastką przeciwników, na których zapolujemy w misjach zwanych Hunts. //mielu@neo-plus.pl

Hunty to polowanie na silne stwory, tak zwane marki, o tyle ważne, że w czasie trwania poszukiwań zdobywa się doświadczenie w pobocznych walkach, a po zabiciu ściganego otrzymuje się nagrody rzeczowe. Są dwa rodzaje takich misji - jedne dostępne w większości zamieszkałych miejscówek, umieszczone w postaci ogłoszeń na specjalnej tablicy. Dopiero po wyrażeniu chęci spotkania z osobą zgłaszającą problem można zacząć zabawę. Za drugi rodzaj misji można się zabrać po odwiedzinach u Montblanca, na razie jednak zajmiemy się tymi pierwszymi. Standardowo przed walkami polecam używać czaru Haste. Powodzenia.

01. Rogue Tomato

Pierwszy quest jest obowiązkowy i pisaliśmy o nim poprzednio. Zleca go Tomaj w barze Sandsea w Rabanastre. Udaj się do The Stepping w Dalmasca Eastersand i na małym wzniesieniu znajdziesz markę. Gdy straci pół energii, będzie próbował uciekać skacząc ze skały. W tym czasie zaczniesz się regenerować, więc złap go i zabij zanim to zrobi.

02. Thextera

Straszy w zachodniej części Galtea Downs (Dalmasca Westersand), a znajdziesz go z kilkoma wilkami. Zwróć uwagę, że choć nie jest silny, walkę utrudnia przywołując okoliczne zwierzęta i to głównie z nimi trzeba walczyć. O Thexerze powie Ci Gatsly leżący przy drzwiach, obok tablicy z ogłoszeniami. Po walce spotkasz go na bazarze w Rabanastre i dostaniesz 500 gil, Headguard oraz Teleport Stone.

03. Flowering Cactoid

Od Dantro siedzącego przy ognisku w obozie w Dalmasca Eastersand dowiesz się o marku grasującym w Yardang Labyrinth. Poznasz go po czerwonym kwiatku na głowie. Zaczniesz uciekać, gdy straci połowę życia, a w krytycznym momencie zada cios zabierający około tysiąca HP. Najważniejsze, żebyś wziął Cactus Flower, bo bez tego nie masz, co marzyć o walce z markiem numer 16 (akurat nie ma o nim mowy w tym miesiącu, ale to uwaga na przyszłość). 500 gil i dziesięć Potions to niewątpliwie miła nagroda.

04. Wraith

Dziewczyna kłęcząca przy drzwiach w North Sprawl Lowtown Milha powiadomi Cię o marku w Overflow Cloaca w Garamsythe Waterway. Pojawi się on, gdy trochę pobiegasz po tym pomieszczeniu. Nie będzie atakować, tylko rzuci czar Doom, dopóki nie założysz negatywnego statusu na każdą Twoją postać. Jest to dobry moment na atak, szczególnie jakąś odmianą czaru Thunder, na który Wraith jest wrażliwy. Nagroda - 500 gil, Ether i Gauntlets.

05. Nidhogg

Po wydarzeniach w Lhusu Mines wróć do tego miejsca raz jeszcze, przed wejściem odszukaj Aekoma (niebieski świniak) i dowiedz się o marku w Transitway 1. Rzuć z zaskoczenia czar Dispel żeby zneutralizować na wejściu Haste i Protect.



Uważaj, nawet bez tego pierwszego jest bardzo szybki i atakuje kilka razy, więc nie żałuj na niego Slow. Bij do oporu i jak padnie, koniecznie weź Great Serpentskin (również do marka numer 16) i idź po 600 gil, Balacava oraz Rose Corsage.

06 - White Mousse

Do tego marka nawet się nie zbliżaj, jeśli nie masz postaci na około trzydziestym piątym poziomie doświadczenia. Dostęp do niego blokują między innymi bardzo silne Malboro Overking, a bezpośrednio przed samą walką w West Sluice Control (Garamsythe Waterway) będziesz musiał zabić czterech takich gości. Nie próbuj uciekać żeby zrobić save, bo Malboro się odrodzą.

Na markę rzuć Blind i przywołaj Beliasa, ale tylko jeśli wiesz, że zdążysz założyć na niego Reflect. W przeciwnym wypadku Mousse rzuci Waterge, która z miejsca zabije Espera. Przeciwnik jest wrażliwy na ogień, więc Belias powinien bardzo mocno go zmęczyć. Później popraw Quickeningami i sprawa załatwiona.

O tym marku dowiesz się od moogla stojącego przy Westgate w Rabanastre, ale dopiero po spotkaniu z wodzem w Jaharze. Nagroda - 2800 gil, Yoichi Bow.

07. Ring Wurm

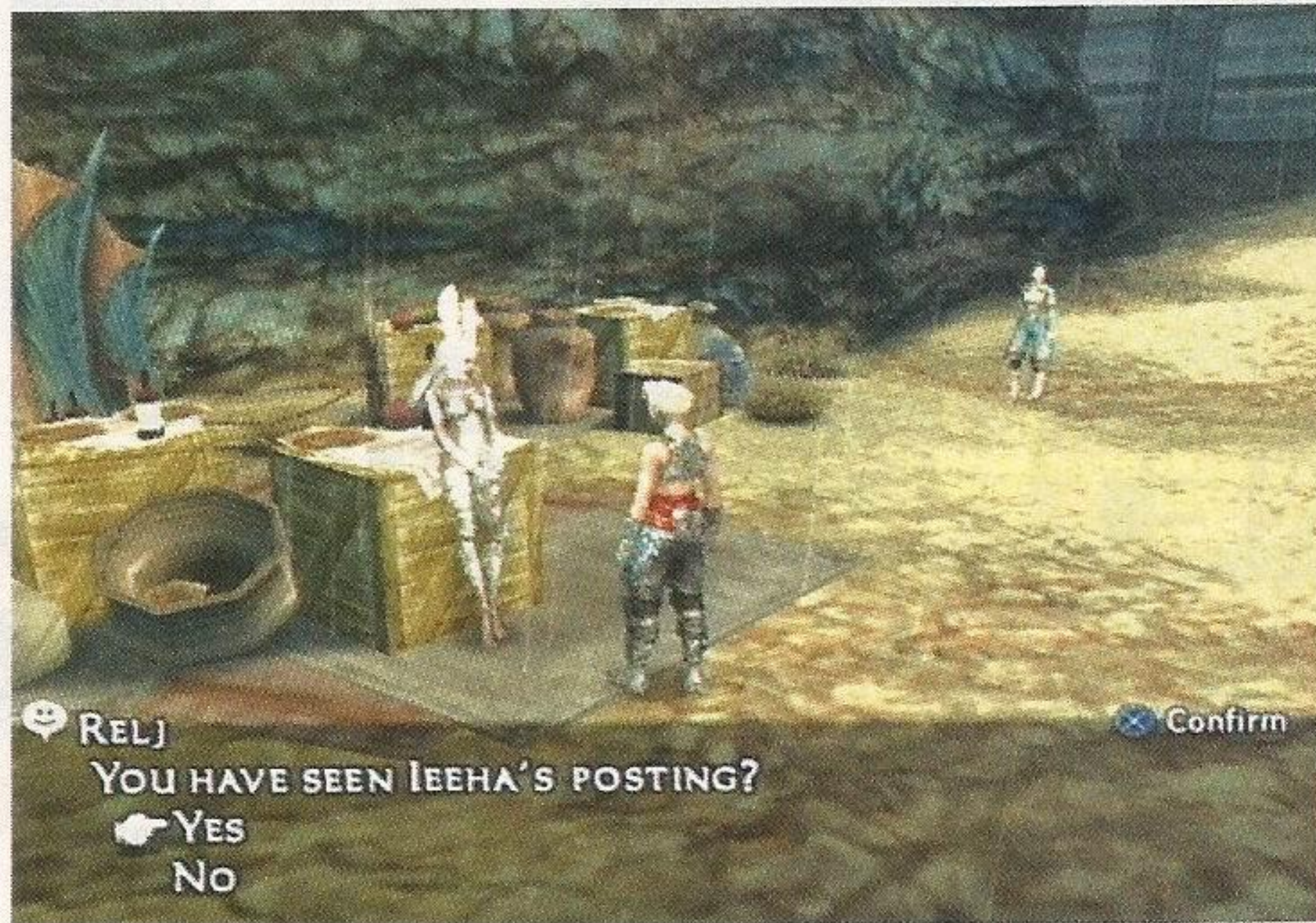
Podczas burzy śnieżnej na południowo-zachodnim krańcu Windtrace Dune (Dalmasca Westersand) pojawi się Ring Wurm. Po spotkaniu z wodzem w Jaharze powie Ci o tym Balzac, którego miałeś okazję poznać, gdy z Baschem po raz pierwszy pojawili się w Rabanastre. Przygotuj Esunę, bo mark zatrzymuje postacie czarem Immobilizaga. Odpowiedz Blindem, wtedy nie skrzywdzi Cię częstymi atakami. Problemem jest jego oddech ustawiający Sap (HP nieustannie spada), ale wystaw przeciwko niemu Beliasa, a Breath zadziała w drugą stronę i uleczy Espera. Boss jest wrażliwy na ogień i Belias jest w stanie zabrać mu dużo HP. Niestety po pewnym czasie sam znika i wtedy próbuj atakować z daleka.

08. Wyvern Lord

W Amal's Weaponry w Rabanastre znajdziesz żołnierza (Sherral) narzekającego na niejakiego Wyvern Lorda. Teleportuj się do Tomb of Raithwall i udaj się w kierunku Nam-Yensa Sandsea. Jak tylko się tam pojawisz i przebiegniesz przez mostek, skreć w lewo. Przeciwnik jest na północnym wschodzie w Simnoon Bluff, ale najpierw uważaj na pułapki tuż przy samym wejściu do tej miejscówki, a później i tak musisz przebić się na drugą stronę tego terenu. Mark niestety lata, więc musisz skorzystać z czarów i broni palnej/tuków. Na jego ataki dobry jest Blind, gorzej z czarem Aero zabierającym dużo HP, dlatego spróbuj przed walką rzucić na siebie Shell. W razie problemów użyj Quickeningów. Tysiąc gil, Longbow i Shell Shield już czekają.

09. Marilith

Na tego markę również będziesz mógł zapolować dopiero po pobycie w Jaharze. Musisz tylko być na około czterdziestym piątym poziomie doświadczenia żeby przeżyć w Zertinan Caverns. Wyśle Cię tam Tavernmaster z baru Sandsea w zamian za 2200 gil, Serpent Eye i trzy Teleport Stone. Do jaskiń wejdź z Westersand Shimmering Horizons. Kieruj się na południe do miejsca, gdzie trafiają promienie słoneczne. Zabij wszystkich przeciwników i poczekaj około pięciu minut. Marilith wyskoczy, gdy podejdziesz do kaktusów, a Ty od razu rzuć Blind i Slow żeby powstrzymać go przed wyprowadzeniem kilku ciosów jednocześnie. Tak obezwładniony nie powinien stanowić zagrożenia.



10. Enkelados

Polowanie można zacząć dopiero po ucieczce z Shivy. Po rozmowie z Sugumu w północnej części Elderknoll w Jaharze udaj się do The Shred (Ozmone Plain) i zabij wszystkich ptakopodobnych Wu. Wyjdź na moment z tej miejscówki i wróć, a pojawi się Enkelados. Jego kopnięcia nie są szczególnie bolesne, ale musisz na koniec zostawić Quickeninga, bo gdy zostanie mu mało życia, rzuci czary Restore i Purify - zaczniesz mu się odnawiać HP, zdejmie wszystkie negatywne statusy i uodporni się na kolejne. Jeśli Ci się nie uda jeszcze raz, spróbuj mocno go sprać i odpalić Quickeninga, ale jak teraz nie dasz rady, rzuci na siebie czar Berserk i nie dasz rady go powstrzymać. Nagroda - 1100 gil, Ether oraz Golden Amulet.

11. Croakadile

Po ucieczce z Shivy w porze deszczu udaj się podczas deszczu do Giza Plain pogadać z Sadeenem w Nomad Village. Skieruj Cię do Starfall Field - walka zacznie się, gdy tylko wejdiesz na most. Najważniejsze żebyś zostawił na koniec Quickeninga, bo Croakadile jest kolejnym przeciwnikiem w krytycznym momencie rzucającym na siebie jakąś mega dopalkę. W jego przypadku jest to podwojenie (!) poziomu doświadczenia i atak przepiętną odmianą czaru Water. Nagrodę (1200 gil, Serpent Roda i Teleport Stone) dostaniesz dopiero, gdy dostarczysz ukochanej Sadeena w czasie suszy znaleziony po walce Ring of the Toad. Później wróć do Sadeena podczas pory deszczowej odebrać to, co Ci się należy.

12. Ixtab

Po wydarzeniach w Henne Mines możesz pokusić się o ponowne odwiedzinę w tym nieprzyjaznym miejscu. W Jaharze pogadać z Zayalu (znajdziesz go w Elderknoll) i wypożycz Chocobosa, by dotrzeć do wejścia do kopalni. Mark czeka w Phase 1 Shaft, lecz zanim tam pójdziesz, rzuć Protect. Wtedy walka z nim okaże się dziecinną igraszką, bo Ixtab ma głupi zwyczaj rzucania na jedną postać Death i następnie poprawiania czarem Water. Reszta drużyny może go w tym czasie mocno uszkodzić, więc to wykorzystaj, by szybko zarobić 1300 gil, Ether i Soul Powder.

13. Feral Retriever

W Sand-strewn Pass (Mount Bur-Omisace) znajdziesz jedną z "sióstr" Fran, która wyśle Cię w stronę Spine of the Ice Wurm w Paramina Rift, czyli tuż przed Stilshrine of Miriam. Przed walką przygotuj sobie Esunę, a na wstępie rzuć Dispel, by zdjąć z



przeciwnika pozytywne statusy. Mark lubuje się w używaniu Stone Gaze (stąd potrzeba Esuny), ale również w łączeniu ataków w combosy. Skupia się jednak w tym czasie na jednej postaci, więc reszta drużyny z łatwością sobie z nim poradzi. W nagrodę do kieszeni wpadnie 1500 gil, Recurve Crossbow i dwa Teleport Stone.

14. Vorpall Bunny

Po walce z sędzią Berganem teleportuj się do Eruyt Village i zamień dwa zdania z siedzącą w The Spiritwood Nerą. Za 2000 gil, Lighthing Arrows i Gillie Boots musisz udać się do Rustling Chapel w Golmore Jungle. Zwróć szczególną uwagę na Hellhoundy, diabelskie psy, z którymi nie powalczysz jak nie masz minimum trzydziestego levelu doświadczenia. Walka jest o tyle trudna, że mark, to mały króliczek z niewielką ilością HP, który gdy tylko Cię zobaczy zacznie uciekać. W ten sposób wpadniesz na kilka kolejnych Hellhoundów, dlatego proponuję rzucić Berserk żeby zatrzymać drania. Esunę usuń skutki ustawiającego się aż za często Sap i kilkoma mocniejszymi ciosami wykończ króliczka.

15. Mindflyer

Po walce w sędzią Berganem odwiedź wojownika Goromu w Land of the Garif (Jahara) i wypożycz Chocobo by dostać się do Henne Mines. Jeśli tylko będziesz miał pełne HP, gdy wejdiesz do Phase 1 Dig, pojawi się Mindflyer. Niezłym pomysłem jest podejść po cichu od tyłu i rzucić Berserk żeby powstrzymać go przed użyciem kilku nieprzyjemnych czarów. O ile ze Stop można sobie poradzić, tak spory kłopot może sprawić zamiana punktów HP z MP. No chyba, że zauważysz, że w ten sposób możesz odpalić przepiętny Quickeningi, z czego naturalnie skorzystaj. Staraj się pilnować, by miał ustawiony Berserk, bo jak na chwilę oprzytomnieje odnowi całe życie i ustawi sobie pozytywne statusy czyniące go niemal nietykalnym. Nagrodą za zabicie Mindflyera jest 2200 gil i Carmagnole. ■■



RETROSPEKTYWA EIN, ZWEI, DREI... ORTA! SERIA PANZER DRAGON, CZYLI WIEDZA TAJEMNA O SMOKACH

Wraz z premierą Saturna w 1995 roku Sega starała się zaprezentować to, co miała najlepszego. A były tym, jak wiadomo, mniej lub bardziej udane konwersje z automatów, bo w takich grach właśnie brylowali Niebiescy. Bodaj jedyną oryginalną, ale również na wskroś zręcznościową grą towarzyszącą premierze ich przedostatniej konsoli był Panzer Dragoon – dziś tytuł otoczony kultem.

A przecież gra nie stanowiła jakiegos przełomu – to w gruncie rzeczy prosta strzelanina „na szynach”, w której gracz kierował dosiadającym smoka jeźdźcem i pruł do wszystkiego, co się tylko ruszało, lecąc przez cały czas przed siebie i omijając przeszkody. Nawet sam system strzelania, z lokowaniem się na celach, został zapożyczony z również segowskiego Afterburnera. Jedynym tak na prawdę ciekawym mechanizmem była możliwość obracania się na wszystkie strony, by eliminować cele nadlatujące z boku i z tyłu – smok tymczasem machając skrzydłami w dalszym ciągu sunął przed siebie.

Coś jednak sprawiło, że wiele osób zakochało się w tej serii. Ekipie Team Andromeda udało się znakomicie połączyć wszystkie elementy gry, takie jak grafika, dźwięk i mechanizmy w niezwykle spójną i sugestywną całość. Jak się okazuje, pracujący nad oprawą Panzer Dragoon graficy byli wielkimi fanami francuskiego rysownika Moebiusa, choć wbrew pozorom nie miał on wiele wspólnego z samym kreatywnym procesem – po prostu został zakontraktowany przez Segę przede wszystkim do opracowania okładki japońskiego wydania gry. Inspiracjami dla samych autorów były naturalnie książki i filmy SF, a jako swoje ulubione pozycje, jakie podczas tworzenia oglądali niemal do znudzenia, podają Diunę i Mad Maxa. Być może to same smoki, ich projekty są tak sugestywne – do dziś nie widziałem ciekawszych.

Pierwsza gra z serii opowiadała o przygodach łowcy Keila, który przez przypadek jest świadkiem pojedynku dwóch jeźdźców smoków. Czarny smok

wygrzywa i ucieka, a śmiertelnie ranny jeździec niebieskiego prosi Keila o to, by wskoczył na grzbiet jego smoka o imieniu Solo Wing, a następnie dopędził czarnego i jego jeźdźcę. Cała gra stanowi jeden wielki pościg, zakończony spektakularnym finałem. Wtedy była jedną z najtańszych dostępnych trójwymiarowych gier i śmiało rywalizowała z tym, co na początku oferowało PlayStation.

Panzer Dragoon Zwei wyskoczył bardzo szybko, bo już rok później. Był to prequel, akcja rozgrywała się wcześniej, niż w przypadku pierwszej części. Bohaterem był Jean Lundi i jego smok Landi, próbujący dorwać wielki statek powietrzny, odpowiedzialny za zniszczenie osady

Jeana. W grze pojawiły się różne ścieżki, kilka zakończeń, a smok zmieniał swój kształt w zależności od wybranej drogi.

W 1998 roku seria wskoczyła na nieznane wcześniej ścieżki wraz z wydaniem Panzer Dragoon Saga. Ten ambitny projekt pozostawiał za sobą shooterowe korzenie serii i uderzył w stronę erpega, całkowicie zmieniając konwencję. Walki na grzbiecie smoka rozgrywane były turowo, a oprócz tego pojawiła się eksploracja świata. Bohaterem był Edge, młodzieniec po przejściach, a celem zabawy – uratowanie pewnej dziewczyny. Gra była znakomita, zachowała charakterystyczny styl, a przy tym wprowadziła nowe mechanizmy do serii rozszerzając ją i rozbudowując. Niestety, Sega nie dostrzegła potencjału, a raczej może i dostrzegła, ale Saturn zaczynał już powoli zdychać. Na amerykańską premierę gry przygotowano całe 6 tysięcy egzemplarzy; kolejne 12 tysięcy wypuszczono po miesiącu, a ostatnia partia – również 12 tysięcy, pojawiła się nieco później. Grę przez kilka lat trudno

było kupić ale dziś, na aukcjach internetowych można ją znaleźć bez większego problemu.

Wydany w 2002 roku tylko na Xboxa Panzer Dragoon Orta wprawdzie został stworzony przez zespół Smilebit, ale w jego skład weszli także członkowie rozwiązanej wcześniej ekipy Team Andromeda. Powrót do klasycznej strzelaniny opowiadał historię dziewczynki imieniem Orta, którą ratuje z rąk bezlitosnego imperium smok. Razem mieli dokonać wielkich czynów... I dokonali, ale sama gra nie odniosła spodziewanego sukcesu komercyjnego. Przyczyna takiego stanu rzeczy może być tylko jedna – decyzja Segi, by nie konwertować tej pozycji na PlayStation 2. Owszem, Xbox oferował lepszą grafikę (gra jest de facto do dziś prześlizczna), ale liczba użytkowników tej konsoli potencjalnie zainteresowanych Dragoonem nie była w stanie zapewnić jej wysokiej sprzedaży. W grze po raz pierwszy można było morfować smoka w czasie rzeczywistym – to pomysł, jaki od czasów Zwei chodził po głowach autorów, ale wtedy, jak wspominają, nie mieli wystarczającej ilości pamięci w konsoli. PDO miała także wiele bonusów i dodatków, w tym jedną perełkę – dodatkowy scenariusz dla niejakiego Iva; syna jednego z imperialnych żołnierzy, który zginął podczas najazdu Orty na jednym z powietrznych statków Imperium. Zemsta rozgrywa się oczywiście w powietrzu, na grzbiecie smoka, ale po raz pierwszy gra prezentuje ludzi Imperium inaczej, niż na wskroś złe maszyny do zabijania. Taka ciekawostka.

Żadna z gier nie wskazuje konkretnie na umieszczenie serii – wiadomo jedynie, że to świat, który dotknął jakiś kataklizm, być może przetoczyła się przez niego wielka wojna. Był to świat wysoko rozwiniętych technologii i inżynierii genetycznej przekraczającej nasze wyobrażenia. W momencie, w którym po raz pierwszy do niego zaglądamy, z tego, co było pozostały tylko ruiny oraz... przedmioty i technologie właśnie. Ludzie mieszkają w szałasach i barakach, a dominuje nad nimi tak zwane Imperium, w którego posiadaniu jest właśnie technologia i broń starożytnych. Imperium jest naturalnie złe i morduje pozornie bez powodu.

Mieszkańcy post-apokaliptycznego świata Panzer Dragoon posługują się wymyślnym językiem, stworzonym w przez jednego z designerów pierwszej części gry – Yuko Futatsugiego. Ta wymyślna mieszanka rosyjskiego, starożytnej Greki i Łaciny do dziś brzmi niezwykle naturalnie, a jednocześnie intrygująco.

Designerzy serii wymyślili dla jej potrzeb całą mitologię świata Starożytnych. W każdej z trzech pierwszych gier zadaniem gracza jest zniszczenie jednej Wieży, fortecy pozostawionej przez Starożytnych, służącej do kontrolowania klimatu, badań genetycznych, wreszcie do kontroli nad ludzką populacją. Wieże sterowane są przez specjalny system Sestren i bronione są przez wielkie, drapieżne smoki.

Mimo komercyjnej porażki Orty, mimo Panzer Dragoon Saga i amerykańskim liczę, że smoki jeszcze powrócą do tego świata na nowych, mocarnych maszynach – PS3 lub Xboksie 360. W swoim czasie Orta była jedną z najpiękniejszych gier na Xboxa, więc choćby dlatego Sega może przemyśleć wydanie nowego Panzer Dragoona jako maksymalnie dającej po oczach strzelaniny. I na to właśnie czekają wszyscy fani tej serii. ■■ Gulash

Już samo posiadanie wszystkich czterech (pięciu, jeśli liczyć Mini) gier z serii zasługuje na głęboki podziw. Ale jeśli komuś to nie wystarczy, oto co jeszcze można próbować zdobyć.

COOL STUFF



↑ Przygotowana w limitowanej ilości 500 sztuk przepiękna figurka smoka i jeźdźcy z Panzer Dragoon Orta. Jej cena wynosiła 200 dolarów – teraz z pewnością jest kilka razy większa.

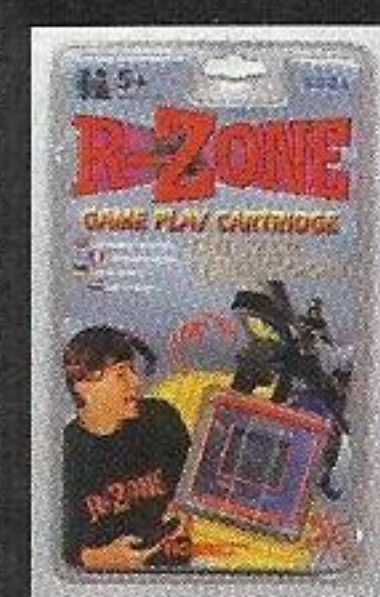


← SEGA wydała dwanaście (!!!) płyt z muzyką i remiksami z całej serii gier. Wydane tylko w Japonii płyty są rarytasem.



↑ Microsoft we współpracy z Segą przygotował dla fanów specjalnego, białego Xboxa z logo PD Orta i fachowym ornamentem.

→ W 1995 roku SEGA wydała anime Panzer Dragoon, które zostało wydane także w Stanach Zjednoczonych i Europie. Co prawda film jest megadziadowski i trwa niecałe 30 minut, ale dla hardcore'owych fanów będzie bezcenny.



← SEGA dogadła się z firmą Tiger Electronics i wysmażyła dwie gierki elektroniczne noszące brand Panzera. Jedna w postaci carta do konsolki R-Zone, zaś druga w pełni osobna. Obie potwornie słabe.



PANZER DRAGON (1995)



PANZER DRAGON II ZWEI (1996)



PANZER DRAGON SAGA (1998)



PANZER DRAGON ORTA (2002)



gdzie te ekipy?

ULTIMATE PLAY THE GAME

Wszystko zaczęło się w roku 1982. Wtedy to szczytową popularność zdobywało EA i Lucasfilm Games, wtedy też pojawili się branży wizjonerzy i przyszli twórcy Rare – bracia Stamper.

Zajmowali się głównie programowaniem na ZX Spectrum, który osiągał wtedy apogeum popularności w Europie, a w szczególności w Wielkiej Brytanii. Jak Sierra miała Origin the Brits, tak Stamper mieli „Ashby Computer Graphics” jako nazwę swej firmy, natomiast ich produkty były opatrzone marką „Ultimate: Play the Game”.

Mający za sobą arcade'owe zaplecze, czuli się ze Spectrum jak u siebie w domu. Poznawali tę maszynę, penetrowali jej najdalsze zakamarki, rozkładali na czynniki pierwsze, co owocowało świeżymi, innowacyjnymi koncepcjami i efektami graficznymi. Dzięki temu wpadli w trans, wysmienitą passę 14 hitów (do 1986, a wśród nich choćby takie tytuły jak Sabrewulf, Jetpac, PSSST, Tranz AM czy Atic Atac), robiących absolutną furorę na listach sprzedaży na Wyspach Brytyjskich. Największym z sukcesów było jednak kultowe Knight Lore, trzecia część sagi Sabremana, po Sabrewulf i Underwulde. Tym razem dzielny wążacz musiał odnaleźć składniki niezbędne do przyrządzenia magicznego napoju, szlajając się przy tym po rozmaitych lochach i reszcie złowieszczych miejscówek. Inaczej niż w poprzednich odsłonach, tutaj mieliśmy rzut izometryczny.

W tym okresie Tim i Chris Stamperowie pracowali po 18 godzin dziennie, a jedyne dni wolne brali w Święta. Tim Stamper w wywiadzie udzielonym pod koniec lat osiemdziesiątych mówił – „Jeśli chcesz czegoś, musisz na to zapracować. Nie wiem, czy dobrze mieć ludzi, którzy pracują po 8 godzin 5 razy w tygodniu, bo to daje grę o przewidywalnej, wykreślonej przez normy pracy jakości. Tu potrzeba prawdziwej harówki”. Mordercza ilość czasu, jaką bracia spędzali w biurach, nie pozwalała im nawet na publiczne wystąpienia czy udzielanie wywiadów. Jednak wysiłek, który wkładali w swe produkcje, odpłacił się popularnością, jaką poszczycić mogli się chyba tylko Beatlesi. I wtedy stało się coś niespodziewanego – Stamperowie sprzedali markę „Ultimate” i zepchnęli Spectrum na boczny tor. W roku 1984 przeskoczyli na nowy system od Nintendo – Famicom. Kompletnie zaurzeczni nową maszynką postanowili zabrać się za nią i nauczyć programowania od podstaw. Otworzyli się

przed nimi zupełnie nowe możliwości i nowy rynek. Utworzyli pododdział Ashby Computer Graphics nazywając go Rare, który miał zajmować się wyłącznie produkcjami na konsolę Ninny. Jakby poza tymi wszystkimi wydarzeniami pisali na Commodore 64, wydając Staff of Karnath, kolejną izometryczną przygodówkę.

Na początku 1985 Stamperowie „nauczyli” się bebeczów NESa i zaczęli pisać software. Pokazali swoje projekty Nintendo, które absolutnie się nimi zachwyciło. Byli też pierwszymi zachodnimi developerami, jacy się do Big N zgłosili, co robiło na prominentach z Kyoto stosowne wrażenie. Współpraca szybko nabierała tempa – podczas gdy większość producentów na kontraktach z Ninny mogło wypuszczać tylko określoną ilość pozycji w ciągu roku – Rare miało wolną rękę. Bracia otrzymywali od Big N nieograniczony budżet, nic ich nie hamowało, co owocowało, w najlepszym okresie, sześcioma do siedemnastu wydawanych produkcji rocznie. Impressive, most impressive. Nie porzucili całkowicie Spectrum – Alien 8, Imhotep, Nightshade i Blackwyche.

Dalej, 1986 przyniósł im Gunfright, Cyberun, Pentagram, Outlaws oraz Dragonskulle na starego, pocziwego ZX. Nadal Stamperowie nie spuszczali z tonu i między 1987 a 1991 wydali 44 gry, w tym dwie na Game Boya, reszta zaś ukazała się na NESa. Cztery z tych pozycji (jak sequele Wizards & Warriors czy Jetmana) wyszły spod igły Braci Pickford – Zippo Games, jedyne brytyjskie studio developerskie, z jakim Rare zdecydowało się na współpracę. Dwanaście gier stanowiło zupełnie świeże i oryginalne pomysły, natomiast 15 było sportówkami bądź zostało opartych na licencjach filmowych, telewizyjnych lub komiksowych, 11 było portami arcade'owymi, konwersjami z PC czy pinballami. Nawet licencje i porty były starannie dobierane, nie pozwalano sobie na lekkomyślne eksperymenty – w Marble Madness wypróbowano rzut izometryczny, za to w Pin Bot można było uświadczyć split screen.

Bracia Tim i Chris nie rozróżniali zbyt wiele od tytułów oryginalnych – liczyła się innowacja, pomysł i jakość. Rezultatem takiego myślenia były, między innymi, port Marble Madness czy później Snake Rattle 'n' Roll. Stamperowie jednak ciągle byli zafascynowani japońskimi grami. Widzieli w nich prawdziwe korzenie branży – arcade'owy model rozgrywki, lecz głębszy, bardziej rozbudowany i przystosowany do potrzeb domowych. Irytowało ich także tak małe zainteresowanie rynkiem Wielkiej Brytanii, choć dla nich zdawał się on mieć ogromny potencjał. Chris Stamper wyraził swą frustrację w słowach – „W Anglii mamy największe talenty. Powinniśmy produkować najlepsze gry, a mimo to, tak się nie dzieje”. Rare stanowiło przykład i wzór dla pozostałych angielskich firm, które dopiero raczkowały w branży – wyznaczało nowe trendy i całkiem nową jakość. Jednak nie zawsze wszystko szło po



ich myśli – pojawiały się pierwsze różnice zdań i poglądów. Po produkcji kilku tytułów dla Rare, Zippo Games poczęło popadać w problemy finansowe. Stamperowie wykupili ich i przemianowali na studio Rare Manchester. Wkrótce relacje braci Pickford z rodziną „S” zaczęły się pogarszać, a ci pierwsi nie mogli znieść tego, że Stamperowie praktycznie odebrali im wolność i autonomię. Gdy dobrze zapowiadająca się pozycja wrestlingowa na Game Boya została skasowana z listy wydawniczej, Pickfordowie spakowali manatki i pożegnali się z twórcami „Ultimate: Play the Game”.

Rok 1992 był znaczącym okresem – było to w 3 lata po wejściu na rynek Segi Genesis oraz w rok po starcie SNESa. Podobnie jak w przypadku Spectrum, Stamperowie wycisnęli z NESa wszystkie soki, wykorzystując wszystkie jego możliwości, co oznaczało, iż muszą ponownie poważnie zastanowić się nad przyszłością. Poprzednie lata były dla Rare „złotym wiekiem”, czasem prosperity, podczas których udało im się zarobić wiele pieniędzy i zebrać niezły kapitał. Postanowili zainwestować w najnowszą technologię. Midway szokowało swoim Mortal Kombat, gdzie umieściło, zamiast ręcznie rysowanych postaci, zdigitalizowanych aktorów. Więc i tu wywęsili interes – jedyne, co trzeba było zrobić, to prosty platformer, tyle że zamiast bitmap umieścić CG rendery, aby gra wyglądała na wymodelowaną w trzech wymiarach bajkę animowaną! Idea przypadła do gustu szefom Nintendo, którzy postanowili dać szansę rehabilitacji Donkey Kongowi. Bracia z miejsca zabrali się do roboty. W między czasie spłodzili swoją odpowiedź na Mortal Kombat – Killer Instinct. Technicznie była grą o wiele lepszą od MK, choć komercyjnie serii Boonaa i Tobiasa nie sprostała. Ale premiera nowych przygód Donkeya zbliżała się wielkimi krokami...

Po latach słynny Shiggy narzekał, iż szefowie naciskali na niego, aby tworzoną przezeń ówczesną produkcję – Yoshi's Island, upodobniła się do dzieła Rare. A miała do czego. Donkey Kong w zastraszającym tempie zdobył wielką popularność – osiem milionów sprzedanych kopii mówi samo za siebie. Te świetne wyniki zmusiły Ninty do zdecydowanych ruchów – szefostwo postanowiło wykupić 25% akcji firmy Chrisa i Tima, co postawiło Rare na nogi. Dalszą historię już dobrze znacie. 1997 to rok Goldeneye, a później wszystko potoczyło się szybko. Seria megahitów na Ninty 64 – Banjo Kazooie, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Banjo – Tooie, Conker, rozstanie z Nintendo i mariaż z Microsoftem, który trwa po dziś dzień. ■■ Ganon



RETROREKLAMA

JAK REKLAMOWANO STO LAT TEMU

AT £129, LOOK HOW THE ATARI 800XL COCKS A SNOOK AT THE COMPETITION.

AT £129, LOOK HOW THE ATARI 800XL COCKS A SNOOK AT THE COMPETITION.

AT £129, LOOK HOW THE ATARI 800XL COCKS A SNOOK AT THE COMPETITION.

Kick Some Kilrathi Butt!

Wing Commander is the most extreme and 3-D Space Combat Simulator ever seen on any computer.

Wing Commander has everything: 3-D action, full-motion cut-scenes, 3-D space strategy, soundtracks and CD-ROM quality. Not a game, but a true Super Macintosh.

EGG-LAYING

CHEST-BURSTING

ACID-SPITTING

GET ALIEN 3 ON SNES!

ALIEN 3 is the most intense and 3-D Space Combat Simulator ever seen on any computer.

BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

Check your local dealer for availability. If not available, write to: Palace Software, 10000 Wilshire Blvd., Suite 1000, Beverly Hills, CA 90210. Tel: (310) 274-1000. Fax: (310) 274-1001.



SPRAWA WAGINALNA

Nienajlepiej mają się obecnie gry elektroniczne, skoro w zestawieniu 10 najlepszych scen seksu aż trzy punkty dotyczą zwierząt.

Spis przygotował jeden z większych serwisów zachodnich traktujących o grach, a ja przypadkiem się na niego „nadziałem”. Przybliżę Wam troszkę temat: otóż w 10 najlepszych scenach seksu w grach miejsce 6 zajmuje Nintendogs, miejsce piąte Viva Pinata, zaś ostatnie – Simsy. Wyżej jest nieco lepiej, mamy Fable i Dead or Alive X2, które to seksu nie zawierają w ogóle. Miejsce drugie zajmuje sławetny God of War, którego kamerzyści kochają filmować wazoniki z kwiatami podczas scen zbliżenia i w końcu GTA: San Andreas, które szczyć się może scenami seksu, ale skrętnie ukrytymi w mini-grze Hot Coffee.

Wniosek? W tych niemoralnych, strasznych, zakazanych grach nie ma seksu. Są elementy erotyczne, są czasem nagie panny, ale nie ma seksu. Oczywiście, to nie powinno nikogo dziwić... albo wszystkich powinno dziwić. Nie dziwi, bo gry z elementami spółkowania automatycznie eliminują pewną grupę odbiorców. MGSa 4 nie kupi już grupa dzieciaków, skoro Snake ma dojeżdżać Merryll w scenie ostrego seksu. To kwestia oczywiście czysto ekonomiczna. Zabijanie jeszcze przyciąga młodych, jest tolerowane przez społeczność, ale już seks wiązałby się z restrykcjami, z odcięciem się od kilku milionów nabywców, których matki uważnie pilnują. W sumie, nie muszą nawet pilnować, pierwsza gra z dobrą sceną seksu pojawi się we wszystkich dziennikach telewizyjnych i mamusi szybko sprawdzą, czy MGS4 leży na półce dzieciaka. Seks jest większym zagrożeniem moralnym niż zabójstwo, to stara prawda, bowiem mordowanie nie jest przynajmniej tematem tabu. To jest powód, dla którego większości z Was obecny stan nie powinien dziwić. Pieniądże. Teraz zastanowić się warto nad czymś o wiele ciekawszym. Czemu powinien nas dziwić brak penisów w grach.

Gry zaszły dalej niż się w latach '80 tych spodziewano. Wiek przeciętnego, statystycznego odbiorcy wynosi 30 lat, do produkcji zaprasza się znanych reżyserów, na Kojimę mówi się „mistrz”, na gry mówi się „sztuka”, a pudełka z wieloma tytułami mają znaczek 18+. Wszystkie te fakty nie mają jednak znaczenia. Kojima nadal traktuje swojego odbiorcę jak dziecko, twórcy God of War 2 epatują krwawą rzeźnią, ale boją się już pokazać lechtaczkę, bo widzą w odbiorcy dziecko. Nie dorosłego. Dziecko właśnie. Wbrew pozorom, wbrew statystykom, gry są dla dzieci, nie dla dorosłych, i są chłopięce, szczeniackie. Z jednej strony mówi się o sztuce, ale jest to sztuka przestraszonego malarza, który zakrywa swoim modelem łona doniczkami, żeby obraz można było powiesić w każdej szkole. A zatem – sztuką to być nie może, skoro ma wisieć w szkołach. Wracam do seksu.

Pedro Almodovar w swoich filmach jest rozkosznie obsceniczny. Nie boi się np. pokazać kobiety siedzącej okragiem na trupie i doznającej przyjemności ostatniego wzwodu. Potrafi być

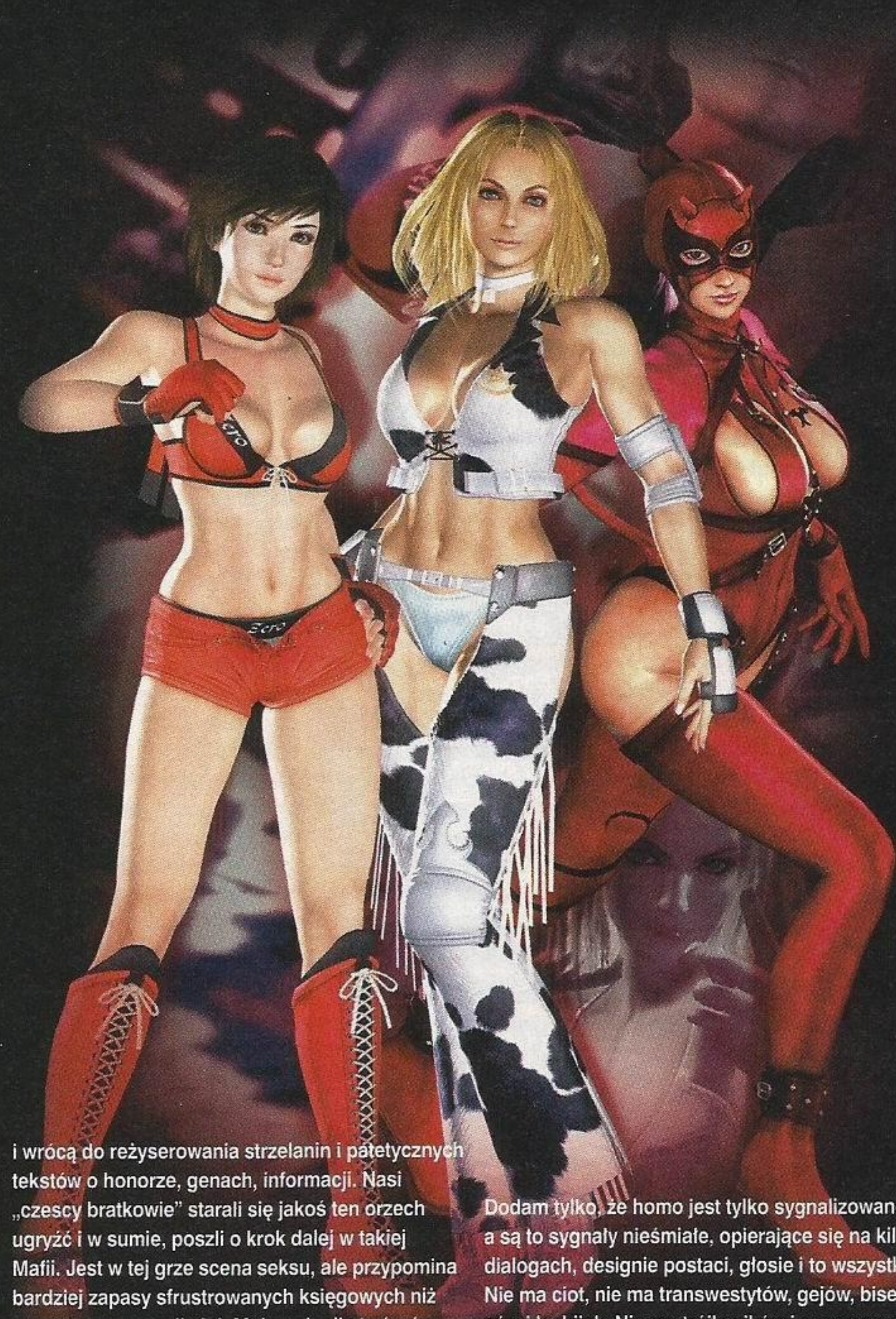
jednak subtelny i to odróżnia jego filmy od jawnej pornografii. Trzeba scenę prokreacji czuć nosem sprawnego reżysera. Twórcy gier nie potrafiliby pokazać sceny miłości kochanków w sali kinowej tak mistrzowsko, jak zrobił to Ernst Ingmar Bergman w „Milczeniu”...uwaga... 50 lat temu! Wydaje się, że twórcy ambitnych (w zamyśle) gier siedzą w piaskownicy, kiedy już 80 lat temu dobre filmy zawierały odważne sceny łóżkowe.

Czy nie wydaje się Wam, moi dorośli czytelnicy, że wszystkie produkcje z erotycznymi elementami wspiera jakiś Zakulisowy Spiskowy Związek Golarzy? (Filipów? – mac) W grach kompletnie nie ma włosów łonowych, zakręcających się wirkowato w okolicach podbrzusza, albo formujących pełną trójkąć. Nic. Zero. Null. Japończycy wiodą prym w goleniu swoich modeli, co ma zresztą swoje korzenie w specyficznej estetyce i prawie cenzuralnym. Z jednej strony kobieta „wygolona” jest ideałem młodych Japończyków, a z drugiej strony sprytnie pozwala wyminąć karzące ramie cenzury, która pozwala co prawda pokazać narządy płciowe, ale tylko te niewyrośnięte. Jest jeszcze podprogowy przekaz, który podnieca bardziej żółtych braci – niedojrzałość. Milej jest z dziewczynką, niż z kobietą. Fajniej jest z chłopcem, niż z facetem. Paradoksalnie więc, postaci mangowe mają prawdziwe złomowiska kolorowych włosów na głowach, wieże, kurhany włosów, a już niżej działa Zakulisowy Spiskowy Związek Golarzy.

To jednak dotyczy tylko pewnej sfery dalekiej grom, bo gry tego wszystkiego i tak nie mają. One nie mają nic. Pamiętacie? Gry są dla dzieci, do diaska, nie można ich na to narażać, dzieci chcą na równi z dorosłymi pograć sobie w GoW i stąd wypływa troska producentów.

Nie chodzi mi tu o apel nakazujący tworzyć gry pornograficzne, przecież seks pojawia się w filmach Federico Felliniego. Czy Fellini był chorym zboczeńcem? Tworzył filmy porno? Skąd! On naśladował życie i przy tym nie przejmował się tym, że jego filmy mogą stracić widownię dziecięcą. To też jest troszkę absurdałne, bowiem gry typu GoW nie są dla dzieci, ba, są przecież kierowane, od początku prac developerskich, do dorosłego odbiorcy. Skąd więc ta rezerwa? Cóż, rezerwa wynika z zaufania. Twórcy ufają w zaradność młodego odbiorcy, który już sam potrafi wykreślić się sianem i kupić sobie zakazany owoc. Grunt, żeby nie był zbyt zakazany, bo już taki Hot Coffee stał się wrogiem publicznym numer jeden w USA, a na ubitym polu wojowała się z nim nawet pani Clinton.

Inna sprawa, to fakt, moim zdaniem, dość zaskakujący. Producenci są dziećmi. Pomimo szacunku, jakim darzę Hideo, to ani on, ani jego koledzy z branży, z rozkraczoną kobietą sobie rady dać nie potrafią. To zapasy jednostronne, ona się wdzięcznie odsłania, oni wdzięcznie ignorują. Się jeden z drugim pokrywają uroczym rumieńcem



i wrócą do reżyserowania strzelanin i patetycznych tekstów o honorze, genach, informacji. Nasi „czescy bratku” starali się jakoś ten orzech ugryźć i w sumie, poszli o krok dalej w takiej Mafii. Jest w tej grze scena seksu, ale przypomina bardziej zapasy sfrustrowanych księgowych niż namiętną scenę miłości. Moja rada dla twórców gry? Mniej Star Wars (zauważyliście podobieństwo Padme do Marii? Obie zachodzą w ciążę dość niespodziewanie i bez udziału swoich mężów), więcej Almodovara.

Wielką rewolucją w dziedzinie seksu w serii FF była scena pocałunku Tidusa i Yuny. Rewolucja tym większa, że w poprzednich częściach bohaterowie czyścili swoje miecze w jednej dwuminutowej scenie na 100 godzinną grę, i tam mówili: „Lubię cię, chyba. A teraz daj mi spokój, mam wewnętrzne rozterki.” Wtedy dziewczyna przyjmowała rolę ukochanej z wdzięcznością... i tak wyglądał motyw miłości w grach.

O homoseksualizmie nie warto nawet wspominać, skoro nawet nie ma heteroseksualizmu.

Dodam tylko, że homo jest tylko sygnalizowane, a są to sygnały nieśmiałe, opierające się na kilku dialogach, designie postaci, głosie i to wszystko. Nie ma ciot, nie ma transwestytów, gejów, biseksów i lesbijek. Nie ma trójkąć i scen grupowych. Czasem, jak w przypadku Mafii, wrzuci się zeszytywniały model gangstera na zeszytywniały model kobiety i wprawi się (silnikiem liczącym fizykę świata gry) sprężyny łóżka w ruch.

Pewnie od początku zadajecie sobie pytanie. A po co mi to? Mam żonę/męża, dziewczynę/chłopaka, mam strony porno w necie, gazetki, mam filmy. Tylko, że nie chodzi mi o sceny seksu, by ktoś mógł się przed nimi masturbować, a właśnie dlatego, że są elementy zasługujące na chwilę uwagi. Coś pięknego, co od zawsze inspirowało zręcznych artystów. A skoro chcemy wyjść z piaskownicy, z której kino wyszło już wiek temu, musimy przestać bać się lechtaczek.

■ Dagon



Nagrody/sponsoruje firma
CDPROJEKT.

KONKURS!

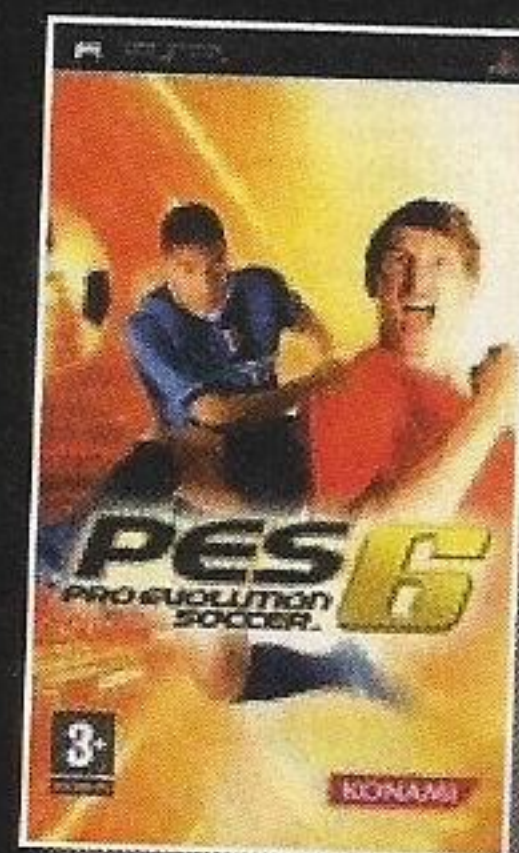
Do wygrania dwadzieścia razy PRO EVOLUTION SOCCER na PSP w wersji promo!

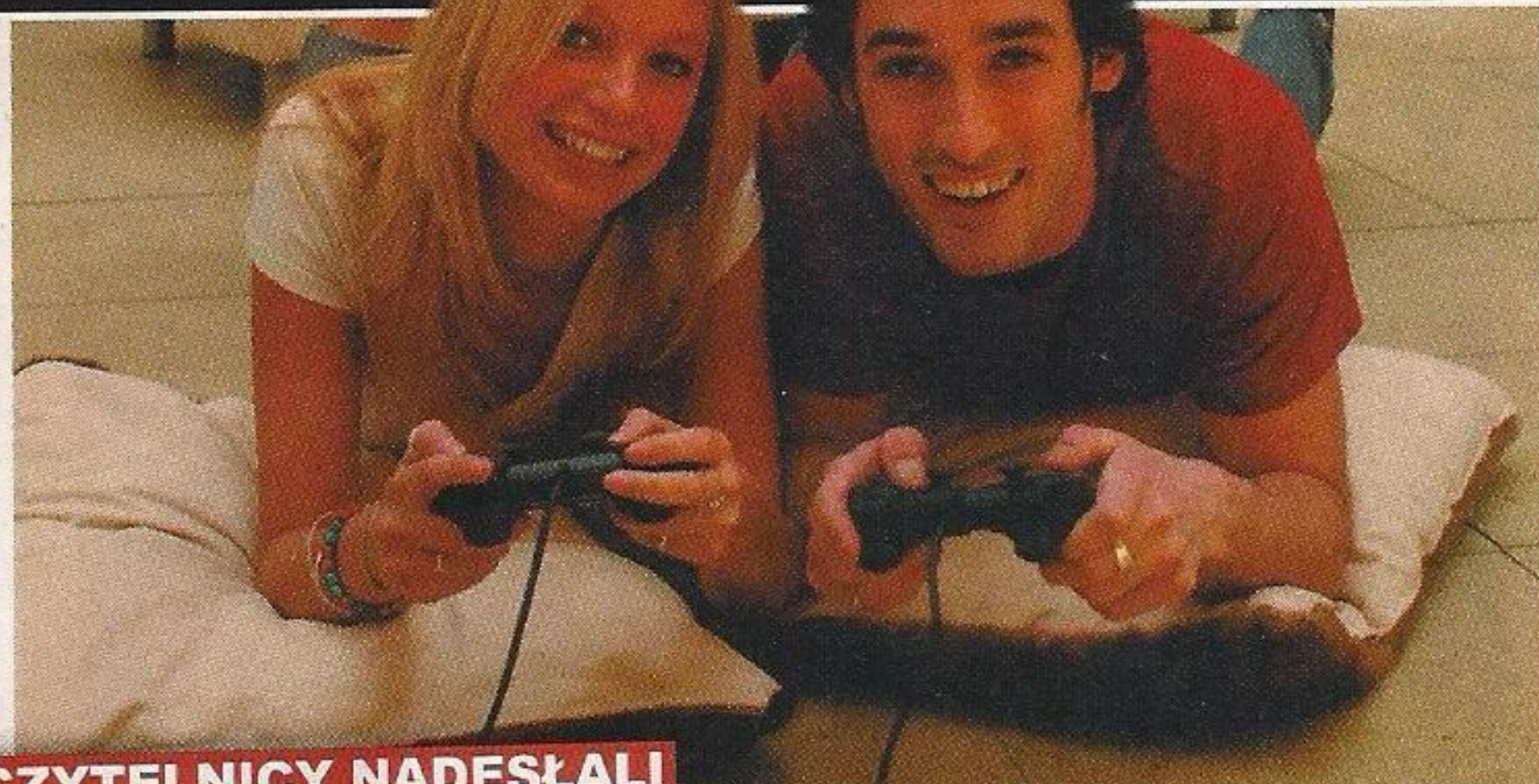
PODAJ NAZWISKA PIŁKARZY Z OBRAZKA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ Z LEWEJ STRONY TEGO TEKSTU

- d) Romualdo i Terry Butcher
- e) Adrianinho i Terrier John
- f) Adriano i John Terry

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora





CZYTELNICY NADEŚLALI

GRY CZY ZDROWIE? A MOŻE TO I TO!

Tyle się ostatnio mówi o szkodliwości gier, coraz mocniej zwierają szyki przeciwnicy naszej pasji. Strach się bać normalnie. Na całe szczęście – rzadko, bo rzadko, ale pomiędzy tymi złymi newsami, pojawiają się również głosy nam przychylne. Co prawda trochę ich mało, ale te rodziny tym bardziej cieszą.

Niezłym szokiem dla przeciwników naszej pasji może być lektura artykułu w magazynie Women's Health, pod dość ciekawym i wieloznacznym tytułem „Chwyc joysticka”. Autorka, doktor psychologii z LA, pani Susan K. Perry, przekonuje w nim swoje czytelniczki, iż wspólne spędzanie czasu na graniu ponoć cementuje związek. A nawet, jakby tego było mało, wspólne gierowanie uczy, jak to ładnie określiła, razem rozwiązywać problemy. Nie omieszczała również polecić konkretnych gier do wspólnej zabawy – np. Guitar Hero 2 czy LEGO Star Wars II: The Original Trilogy.

Pomysł niezły, szczęśliwcy grający wspólnie ze swoimi drugimi połowami mogliby dużo na ten temat powiedzieć. Tylko jak zachęcić naszych partnerów do wspólnej partyjki, oczywiście przy zachowaniu rozwagi w doborze tytułu? Bo o ile brzdąkanie na gitarze, czy radosne zdzieranie gardła w Singstarze jest niezłym pomysłem i tu raczej nie powinno być problemu, tak już partyjka w Tekena mogłaby zaburzyć rodzinną idyllę. A co gdy mamy problem z namowieniem partnera na wspólną grę? Tu może się przydać sprytnie podsunęta lektura wyników badań przeprowadzonych w Beth Israel Medical Centre w Nowym Jorku, dowodząca, iż granie nie tylko sprzyja umacnianiu relacji partnerskich, czy lepszemu rozwojowi psychofizycznemu, ale również może się przydać w doskonaleniu zawodowym. Co prawda chodzi o lekarzy, ale lepsze to, niż nic. Badania te dowiodły, że spośród grupy chirurgów wykonujących operacje laparoskopii, lepsze wyniki na sali operacyjnej mają ci, którzy wolny czas spędzają na graniu. W testach wzięło udział 33 lekarzy. Wyniki, jakie osiągnęli grający, powinny dać sporo do myślenia odpowiedzialnym za metodykę nauczania. Dziewięć osób grających średnio po trzy godziny w tygodniu, popełniło o 37 procent mniej błędów, a operowało o 27 procent szybciej. Jakby tego było mało, to w teście umiejętności chirurgicznych zdobyli o 42 punkty więcej, niż piętnastu chirurgów, którzy ponoć nigdy wcześniej nie grali. A co by dopiero było, gdyby chłopcy normalnie dzielili się, jak większość czytająca N+? To by były dopiero wyniki.

Zresztą nie ma się co dziwić. Laparoscopia polega na mówiąc ogólnie „wepchnięciu” przez niewielkie nacięcie w brzuchu pacjenta wżernika i narzędzi chirurgicznych. Lekarz wykonuje ten zabieg całkowicie zdalnie, a ewentualne wyniki obserwuje na monitorze. Skojarzenia z graniem są jak najbardziej na miejscu. Suma summarum, wyniki tych testów potwierdzają iż granie poprawia koncentrację i koordynację oko-ręka. Tak więc doskonalenie swoich zdolności manualnych może być swego rodzaju „zachętą” do sięgnięcia razem z partnerem po pada.

Zawsze można znaleźć jeszcze inny argument za tym rodzajem spędzania wolnego czasu, któremu nie oprą się osoby walczące z nadmiarem ciała w niektórych miejscach. Podobnie, w każdym

razie tak mówią ponoć statystyki, co piąte dziecko ma nadwagę, a u dorosłych wcale nie jest lepiej. I tu dość ciekawie przedstawiają się wyniki badań przeprowadzonych przez zespół naukowców pod kierunkiem Tima Cable'a. Udowadnia on, iż granie na Nintendo Wii poprawia zdrowie dzieci. Podobno regularne katowanie wiiłota pozwala zrzucić średnio 12,25 kilograma rocznie. Co prawda, do metodologii tych badań można mieć pewne zastrzeżenia, a szczególnie do ilości osób biorących udział w tym eksperymencie (pięć dziewczynek i siedmiu chłopców) oraz czasu jego trwania (bo Wii roku nie ma), ale jako że się nie znam, to nie oceniam.

Jedziemy dalej. A gdyby nawet to nie chwyciło i twoja druga połowa zaproponowała zamiast gry na Wii na przykład wieczór przed TV, podając jako powód niechęć do tej konsoli, to co? Nic. I w tym przypadku niezastąpieni panowie z Liverpool John Mores University mają swoje badania. Według nich piętnaście minut z padem w ręku to 60 procent więcej spalonej energii niż przy nieruchomym siedzeniu przed szklanym ekranem podczas oglądania np. ulubionego serialu. Mało? A może osoba, na której Ci zależy ma problemy ze wzrokiem i nie może przeczytać o tych zaletach grania? Na całe szczęście dzięki naukowcom z University of Rochester może ulec do poprawy. Według tych panów: „osoby spędzające kilka godzin dziennie na intensywnych grach akcji i strzelankach mają dzięki swojemu hobby lepszy wzrok”. Dość ciekawie do tego doszli. Posadzono przed ekranami dwie grupy grających. Pierwsza katowała po pięć godzin dziennie Unreal Tournament, a druga również tyle samo czasu dla odmiany grała w Tetrisa. Efektem grania w wizualnie bardziej wymagającego Unreala była poprawa wzroku względem grupy pozbawionej wizualnej uczty – czyli Tetrisa. Według jednego z badaczy, prof. Daphne Baveliera, zaledwie po trzydziestu godzinach gry zanotowano wzrost ostrości wzroku u graczy. Oczywiście poprawę tę potwierdziły badania okulistyczne.

Wniosek nasuwa się w zasadzie jeden: ludziska, grajmy jak najwięcej i naturalnie wspólnie, a będziemy zdrowsi, wysportowani i oczywiście nasze związki partnerskie będą harmonijne. Taaa, żeby rzeczywiście było to takie proste. Fajne w tym wszystkim jest to, iż jajogłowi zaczynają dostrzegać nie tylko negatywny wpływ gier na człowieka, który niestety jest zakorzeniony w umysłach nie-graczy. Zawsze łatwiej wytłumaczyć negatywne zachowanie „złym wpływem gier”, niż przyznać się do złego wychowania lub braku czasu dla potomstwa. No i na koniec nasunęła mi się taka mała dygresja. Cemu w czasach, gdy byłem radośnie gierującym małym chłopcem nie ukazywały się takie artykuły? Szkoda. Może moja mama zamiast mówić, iż za dużo czasu spędzam przy konsoli, głaszcząc mnie po wtedy jeszcze bogatej w owłosienie głowie szepnęłaby: „synku może jeszcze jeden poziom przed snem. Tak dla zdrowia.” ■■ T.L.

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Ceny modułu już od 150 zł



Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00

JUŻ JEST!

(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

PLAYSTATION 3

www.norbit.pl



www.gameshop.pl

sklep z akcesoriami i grami do konsol



(032) 270 65 19
0 500 657 749

ul. Raciborska 1
(I piętro)
44 - 100 Gliwice

PSP PS2 XBOX XBOX 360

FANATYK.PL
SCI FI & FANTASY ONLINE STORE



KOSZULKI
FIGURKI
GADŻETY

STAR WARS

LORD OF THE RINGS

TRANSFORMERS

I INNE POPKULTURALNE BRANDY

FANATYK.PL



HDTV: MANTA LCD 2701 TV

Wasze pytania o telewizory HD nadające się do grania w wysokiej rozdzielczości napływają dostawnie falami – być może uda się na nie odpowiedzieć na przykładzie tego mini-testu niedrogo, przyjemnego odbiornika, który w akcji sprawdza się bez pudła.

W poszukiwaniu niedrogo modelu telewizora do grania w HD wysłaliśmy kilka maili tu i ówdzie – jako pierwsza zainteresowała się tematem firma Manta, przekazując nam do testów swój 27-calowy odbiornik.

Mnogość wejść z tyłu to podstawowa cecha nowoczesnych telewizorów i pod tym względem 2701 nie zawodzi. Jednocześnie do urządzenia podłączyliśmy Xboxa 360 (przez kabel HD – komponentowe dostępne w zestawie z konsolą), PlayStation 3 (oczywiście kabel HDMI), odtwarzacz DVD (ponownie przez component – 2701 ma dwa takie wejścia), dekoder Cyfry+ (standardowe Eurofacje) i wysłuchanego plejaka drugiego, tym razem przez złącze S-Video. Pozostały jeszcze gniazda

chinchowe, ale jako technofile raczej brzydzimy się żółtą wtyczką. Choć oczywiście zawsze lepiej je mieć, niż nie mieć w ogóle.

Jak można było się spodziewać, najlepszy i najostrzejszy obraz uzyskuje się przez złącze HDMI, które obsługuje PlayStation 3. MotorStorm to prawdziwa żyłeta, jakość tekstur w HD dosłownie wypala oczy. Nieźle prezentowały się również zwykłe filmy DVD puszczane oczywiście z progressive scanem; nastąpiła wyraźna poprawa jakości obrazu – choć to w dużej mierze zależy także od odtwarzacza. Są przecież playery z wyjściem HDMI, jak choćby właśnie PlayStation 3. Mimo HD, Xbox 360 po componentach to jednak nie jest najlepszy pomysł – znacznie lepiej zaopatrzyć się w kabel VGA, który oferuje zdecydowanie ostrzejszy obraz i powie Wam to każdy posiadacz Xboxa 360 i HDTV. Sprawdziliśmy to oczywiście sami.

Nie obyło się również bez podłączania panelu do peceta przez kabel VGA – choćby po to, żeby oglądać najnowsze odcinki seriali Lost czy Supernatural w pełnym 720p. Działa to wszystko bardzo ładnie; zaś pisanie tekstów do NEO na leżąco (oczywiście przy wykorzystaniu bezprzewodowej klawiatury i myszki) jest równie przyjemne, jak na laptopie.

Analogowy sygnał (Eurozłącze, chinch, s-video) to nie jest to, co odbiorniki LCD lubią najbardziej. Wprawdzie obraz z telewizji satelitarnej wyglądał porządnie, ale w przypadku starych konsol, standardowa jest degradacja jakości w porównaniu do kineskopowych odbiorników. Ale HDTV kupuje się przecież z myślą o nowych konsolach.

Polskie menu jest czytelne i łatwe w obsłudze, oferuje wszystkie podstawowe funkcje, jakie powinny znaleźć się w telewizorze. Jak choćby



regulację jasności obrazu i jego położenia.

W zestawie z telewizorem znajdują się stereofooniczne głośniki, spisujące się całkiem rozsądnie. Są opcjonalne i można je po prostu odciąć od panelu, jeśli ktoś ma już porządną soundystem z Dolby Digital 5.1 i subwooferem radośnie bucującym w kącie pokoju.

LCD 2701 to interesująca alternatywa dla wszystkich zainteresowanych posmakowaniem HD Ery – telewizor jest niedrogi (prawdopodobnie można go kupić sporo taniej, niż za cenę sugerowaną) oferuje ostry i czysty obraz, a po odłączeniu głośników wygląda znacznie lepiej. ■■

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

- 27 calowa matryca wysokiej rozdzielczości (1366x768) w formacie 16:9, polskie menu i nowoczesny design. Możliwość odłączenia głośników.
- HDTV Ready
- Dostępne standardy obrazu: 480i (60 Hz), 480p (60 Hz), 576i (50 Hz), 576p (50 Hz), 720p (50 Hz), 1080i (50 Hz)
- Liczba pikseli: 1 049 088 (1366 x 768) pikseli
- Czas reakcji matrycy: 8ms
- Jasność: 550 CD/m2
- Kontrast: 1000:1
- Kąt oglądania: 176/176
- PIP, TXT
- Stereo NICAM/A2
- Standart wejść: HDMI, 2 x component, 2 x video, Euro, VGA, S-video
- Cena 1899 pln



■ Pilot jest funkcjonalny, a mnogość wejść ułatwia podłączenie wielu urządzeń jednocześnie.



ARCADIA v2.1

NA WYSTAWIE AOU 2007 ZDARZYŁO SIĘ WIELE CIEKAWYCH RZECZY. ZAPRASZAM DO LEKTURY. // GANON

Silent Hill Arcade, Battle Fantasia, Dynamite Deka EX, Mario Kart GP 2 oraz wiele, wiele innych produkcji pokazano światu na wystawie AOU w Kraju Kwitnącej Wiśni. Dla Japończyków to jedno z najważniejszych wydarzeń w branży, stawiane na równi z TGSem, otaczane nie mniejszym kultem. Dla zapaleńców wydających garście drobnych w salonach to ostatni bastion arcade.

BATTLE FANTASIA

Kakouto to prężnie działający na rynku maszyn arcade producent. We współpracy z nimi Arc System, twórcy między innymi Guilty Gear, dostarczają tym razem Battle Fantasia – połączenie rpg z mordoklepką w świecie średniowieczno-fantasy. Wizualia są olśniewające – niesamowite efekty świetlne, i eksplozje są trójwymiarowe, natomiast reszta jest w stylowym, hajresowym 2D. Będzie można szaleć we dwóch, a premiera przewidziana jest na marzec 2007. Czyli, w chwili gdy czytacie te słowa, w Kraju Kwitnącej Wiśni już się tym cackiem bawią.



SILENT HILL ARCADE

Konami nie promuje tak ostro nowej, bądź co bądź, odstępny serii, traktując ją jako swoistą odnogę – ciekawostkę. I słusznie, bo fanatycy Cichego Wzgórza mogliby się srogo zawieść. Gra została kompletnie odarta ze swej dotychczasowej formy i konwencji, na rzecz prostej strzelanki. Całość zapowiada się na to, czym dla sagi RE był Gun Survivor, czyli zgrzytem i rysą psującą wizerunek dorobku panów z Capcom. Słabująca grafika, niczym ta z wiekowego już Silent Hill

2, przeciętne projekty poziomów, którym daleko do majstersztyków z House of Dead. Można grać we dwóch – jeden z uczestników zabawy będzie Ericem, a drugi Tina – to zupełnie nowe postacie w świecie SH. Oczywiście są kołyszące się w spazmach pielęgniarzy i, a jakże, piramidogłowy. Ciekawe, czy Konami kiedyś skonwertuje tę grę na konsolę?

POKA SUKA...

W części zajmowanej przez Segę i Banpresto największy tłumek zbierał się wokół standów z Kinnikuman Grand Prix 2 oraz Virtua Fighter 5. Tak, jak VF nie stanowi najlepszego przykładu świadczącego o wykreśleniu i chorobie mieszkańców Nipponu, to Kinnikuman Grand Prix 2 już tak. Ich jedynym wspólnym mianownikiem jest chyba to, iż są fajterami, ale jeśli chodzi o projekty aren i postaci... Masakra! W Kinnikuman, czyli Musclemann, mamy do czynienia z jakimś obłądnym, popapranym designem, z niewydarzonymi dziwolągami i maskarami w strojach superbohaterów jako żywo przywołujących na myśl estetykę Godzilli. Ale nic to, naszym braciom na pewno się spodoba. Pierwsza część została nawet skonwertowana na PS2, ale nie odniosła sukcesu, Famitsu oceniła ją na 32/40. Wyplucie Musclemann Grand Prix 2 na rynek przewidywane jest na czerwiec.

Sega szokowała (przynajmniej europejską część zwiedzających) grą pod niezwykle kozackim



tytułem – Poka Suka Ghost! Wszystko kręci się wokół łapania kolejnych duchów za pomocą dziwnego urządzenia i pukania w odpowiednie miejsce na touch screenie, w niezłej, czasem celshade'owanej oprawie. Ale sami przyznacie, że tytuł miażdży.

KONAMI

Konami prezentowało, prócz Silent Hill Arcade i Eternal Knights (jrpga przystosowanego do automatów),

Otomedius – efektownego, starszokolnego scrolowanego shootera, następcę legendarnych Parodiusa i Gradiusa z możliwością łączenia maszyn i grania w multi. Dalej, można było pograć także w kolejne części ścigarek – Battle Gear (tylko japońskie wózki) oraz Midnight Maximum Tune 3. Druga odsłona pierwszej z nich ukazała się w Europie pod tytułem Tokyo Road Race, natomiast MMT3 to nic innego jak Midnight Club.

DRAGON QUEST

Square Enix również nie próżnowało i dołło jedną ze swoich bardziej rozpoznawalnych marek – Dragon Quest. Dragon Quest Monsters to urozmaicona o myki z kartami i możliwość własnoręcznego szlachtowania potworków podpiętym do stojaka mieczem ósma odsłona znanej serii. Grafika jakby żywcem wzięta z peesdwójki, zresztą jak i cały system. Będzie też na Wii.



MARTWE POKSLE

Zaledwie kilka miesięcy minęło odkąd świat (a przynajmniej ta jego część posiadająca X360 i lubiąca pobiegać sobie wśród tabunów wirtualnych zombie) zachwycił się Dead Rising. Mimo że gra nie spełniła oczekiwań wszystkich graczy (koncentrując się głównie na jakże radośnej czynności biegania niczym kot z pęcherzem od zadania do zadania zamiast masowej eksterminacji nieumarłych), okazała się na tyle popularna, że Capcom szybko zaczął przebiegiwać o kontynuacji. Umiejętne połączenie otwartego na eksplorację kawałka świata i setek zombie przelewających się przez ekran, zyskało sobie uznanie sporej liczby graczy.

Ciekawe jednak czy gracze owi wiedzą, że podobna w założeniach gra po raz pierwszy została pokazana światu już na początku roku 2004. Wówczas to przycupnięta pod opiekunskim skrzydłem Activision firma Treyarch, mająca na koncie zarówno tak udane tytuły, jak Die By The Sword czy konwersje gier Neversoftu, jak i pomioty w rodzaju Minority Report, zaprezentowała Dead Rush. Gra zapowiadała się na dosyć nietypową kombinację survival horroru i gry samochodowej. Przez całe kilka miesięcy swego istnienia.

Gracz wcieliłby się w postać (niespodzianka) pozbawionego pamięci bohatera, który budząc się na plaży musi zagłębić się w zniszczone kataklizmem miasto i odkryć – krok po kroku – swą przeszłość. Zieew. Tak niesłychanie „oryginalna” historyjka nie nastraja może zbyt optymistycznie, ale od tego momentu zaczyna robić się ciekawie. Mianowicie – na ulice miasta wylegają zombie i bohater już wie, że nie będzie miał lekko. Na szczęście nie jest skazany tylko na posiadaną broń palną i flary (światło w DR miało być równie zabójcze dla nieumarłych, jak ołów). Otóż, metropolia pełna jest porzuconych samochodów i innych pojazdów, które tylko czekają aż gracz weźmie je na jazdę próbną, kosząc po drodze parę ton nadgniętego mięsa. Pod naszą kontrolę miało zostać oddanych kilkanaście diametralnie różnych pojazdów, co może nie jest liczbą powalającą w czasach San Andreas, ale wystarczyłoby spokojnie do rozplaszczania, miażdżenia i przerabiania na krwawe strzępki snujących się po ulicach truposzy. Ponadto, do dyspozycji gracza oddane zostałyby opcje własnoręcznego tuningowania każdego pojazdu

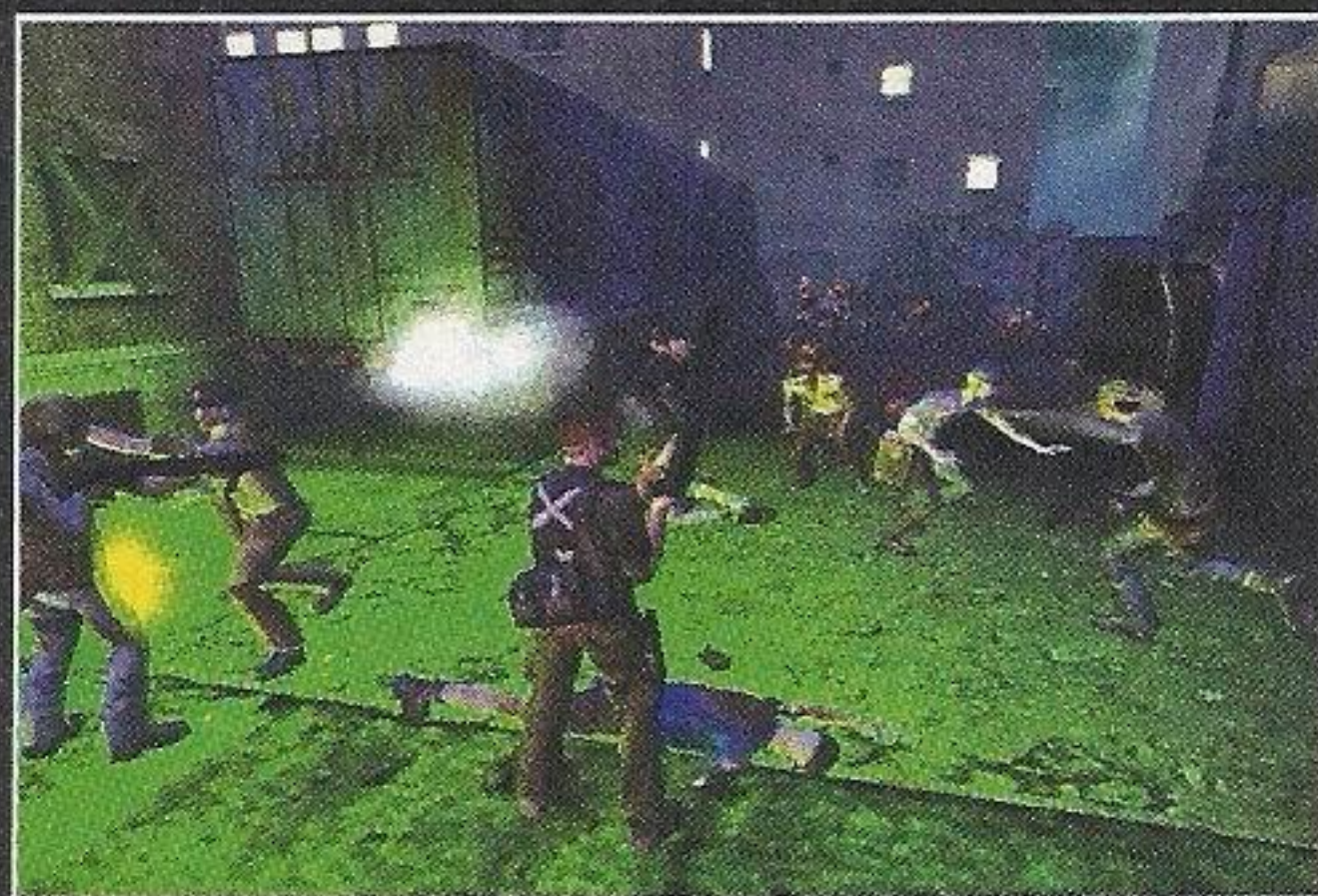
– montowanie lepszego silnika, potężniejszego opancerzenia, ale też, na przykład, drzwi wyrwanych z innego czterokołowca. Powstałe



w ten sposób składaki zapewne nie wygrałyby konkursu piękności na żadnych targach motoryzacyjnych, ale jako kombajny do mielenia zombie powinny sprawdzać się doskonale.

A byłoby co mieć, zważywszy na fakt, iż oprócz tradycyjnych, pomrukujących potępięczo i nie grzeszących inteligencją człoko-kształtnych zombie, twórcy gry wprowadzili do gry shamblerów. Co to takiego shambler? Ano, drogie działki, shambler to taki piesek, na oko ze dwa metry w kłębie, lekko nadgniły, szybki niczym gepard, silny niczym tygrys, z taaaką paszczą i upodobaniem do ludzkiego mięsa. Zwierzątka te miałyby w założeniach przeczesywać miasto w poszukiwaniu pozostałych przy życiu ludzi (jak się szybko okazuje, Jake nie jest jedynym ocalałym, a w okolicy rozwinął się prężnie działający ruch oporu przeciw nieumarłym) i wykazywać się przy tym niełichą inteligencją. Oprócz tego shambler byłby jedynym stworzeniem będącym w stanie poważnie zagrozić naszemu bohaterowi, gdy ten pędziłby przez miasto swą czterokołową maszyną śmierci. Zwyczajne zombie nie stanowiłyby wówczas wielkiego wyzwania – większość po zetknięciu z maską pojazdu zmieniałaby się w zgrabną kupkę krwawej pulpy. Tylko najbardziej wytrwałe potrafiłyby złapać się przejeżdżającego samochodu i próbować dopaść siedzącego za kółkiem. Biorąc jednak pod uwagę możliwość ostrzeliwania się gracza zza kierownicy, w czterech kierunkach, ich szanse wypadałyby błodo. Co innego shambler. Dla tego potworka wóz opancerzony to jedynie duża konserwa, którą należy rozłupać, aby dostać się do pysznej zawartości.

Grę zaprezentowano w całej okazałości na E3 2004. Od początku nie powalała oprawą – grafika była dosyć prosta, bardzo ciemna i ozdobiona dość monotonnym zestawem tekstur. Tym niemniej produkcja Treyarch zrobiła pozytywne wrażenie na testujących ją dziennikarzach. Chwalono przede wszystkim oryginalność koncepcji i sporą grywalność. Niestety, zaledwie dwa miesiące później Activision obwieścił zawieszenie produkcji. Jako powód przedwczesnej eutanazji stwierdzono dość lakonicznie, iż „gra nie spełniała naszych wymagań jako potencjalny przebój”, czyli – w tłumaczeniu na język ludzki – rokowany sukces komercyjny nie pokrywał planowanych kosztów produkcji i marketingu. Cóż, pozostaje nam tylko pożałować przez moment straconych chwil spędzonych przy tej niezłe zapowiadającej się grze. Jak często bowiem zdarza się Wam zostać wyciągniętym przez rozpruty dach pędzącego pojazdu przez nieumarłe bydle wielkości dorodnego konia, które nie marzy o niczym innym jak zdekapitowaniu Was przy pomocy własnej paszczy? Bo mi rzadko. Wzdech... RIP. ■■ Dr Max



DYNAMICZNY GLINA 2

Sega nie mogła obeić się bez kolejnego epizodu Dynamite Deka (u nas znany na DC jako Dynamite Cop), teraz z dopiskiem „EX”. Dynamite Deka to chodzona mordobitka, lecz wzbogacona o elementy Quick Time Events, znane choćby z Shenmue czy RE4. Grafika niestety nie przedstawia się zbyt oszałamiająco, przypomina wręcz wczesne czasy PS2. No, ale jeśli będzie się grać tak klawo, jak w poprzednią część, to kto wie!

MARIAN NA AUTOMATACH

Furorę robiło też Mario Kart Arcade GP 2. Jest to produkcja firmowana przez Namco, a biorąc pod uwagę fakt, iż jedną z nowych postaci jest Tamagotchi od Bandai, można mówić o nieśmiałym crossoverze. Co do wachlarza kierowców, to prócz Tamagotchów dołączają do nich Waluigi. Stara gwardia oczywiście pozostaje w niezmiennym składzie – pośmigamy wszystkimi bohaterami z uniwersum Mariana. Pucharów jest sześć, każdy ma po cztery trasy – dwie normalne i dwie lustrzane tychże. Zbierając porozrzucone po torach pieniążki zwiększamy prędkość, z jaką się poruszamy, zupełnie jak w Mario Kart: Super Circuit na GBA czy Super Mario Kart na SNESa. Po zaliczeniu wszystkich planów, pojawia się przed nami wyzwanie, jak przejechać mapę z wstecznym lub pokonanie trasy najeżonej przeszkodami w wyznaczonym czasie,

PRO EVOLUTION SOCCER Arcade Championship



Warto przyjrzeć się Pro Evolution Soccer Arcade, które ma również wylądować w Europie. W Wielkiej Brytanii już zaczęto roztawiać (w pubach!!!) automaty opatrzone tytułem Pro Evolution Soccer Arcade Championship, wyposażone w system e-Amusement. Te pre-paidowe karty umożliwiają zapamiętywanie wyników meczów, statystyk, rankingów itd. Dzięki niej będziemy również mogli zmierzyć się z graczami z całego świata, aktualnie śmigającymi na jednej z takich maszynek. Do standardów będzie można podpiąć własne joypady (!). PES Arcade będzie knajpią odpowiednikiem PES6, niedawno goszczącej w czytnikach naszych konsol. Fizyka, model rozgrywki, licencje, piłkarze, kluby, puchary z szóstej odsłony – wszystko to znajdzie się w PES Arcade. Przysnacie, że pomysł jest wręcz rewelacyjny – partyjka w PESa w knajpie, między jedną, a drugą szklaneczką. A jeśli nie będzie w pobliżu chętnego, można wyszukać przeciwnika w internecie, bo maszyny są podłączone do sieci. Coś pięknego. Szkoda, że u nas raczej nie ujrzymy tego cacka, ale zawsze można mieć nadzieję.



mając na uwadze fakt, że huknięcie w jedną z nich zabiera nam sporo cennych sekund. Są oczywiście 3 poziomy trudności, symbolizowane pojemnością silnika 50cc, 100cc, 150cc. Kiedy pukniemy



w jakąś znajdkę, otrzymamy jeden z trzech power-upów wyznaczonych przez nas przed wyścigiem. Dla przykładu, Pac-man będzie miał wspomagającego go bossa z Galagi, a Marian Chain Chompa, który pociągnie go na swoim łańcuchu pożerając wszystko na swej drodze. Nowością w stosunku do pierwszego Mario Kart Arcade GP będzie komentarz samego Koichi Yamadery. Ja też nie wiem, kim on jest, ale sama wieść o jego udziale w MKAGP2 mnie elektryzuje! Nadal będzie można strzelić sobie fotkę, która będzie wyświetlać się nad naszym zawodnikiem podczas multiplayerowych bojów.

MUCHI PORK, MUCHI...

Cave zaatakowało z nowym, wertykalnym shooterem pod oszałamiającym tytułem – Muchi Muchi

Pork! Bohaterami gry są dwie swiniopodobne kobiety zbierające punkty i swinię. Robiąc przekrój twórczości Cave, można by rzec, iż jest to coś pomiędzy Dodonpachi a Ibara. Powerupów i różnej maści dopalek jest po prostu mnóstwo, więc łatwo o zadymę na ekranie. Naparając do przeciwników i ładując odpowiedni, kielbasowy licznik, uruchomimy specjalny laser, którym można pruć ile wlezie, kosząc przy tym obłędne ilości punktów.

Oczywiście, nie obyło się bez setek odmian Pachinko i nowych części Taiko na Tatsujin, ale kto by chciał o tym czytać. O zwiastunie Tekkena 6 piszemy w newsach i... To by było na tyle, do zobaczenia! ■■



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZĘSTWO OD ŚRODKA

Po kilku miesiącach grania w kolejną część PESa, wypływają na powierzchnię rzeczy, które nie do końca zagrały – różnego rodzaju bugi, exploity lub zwykłe niedopatrzności albo po prostu takie, które nie za bardzo przypadły do gustu graczom. / marcellus@neo-plus.pl

Dotychczas mogliśmy na nie tylko narzekać i liczyć na to, że Konami usłyszeli nasze myśli. Ale koniec z tym – teraz możemy mieć wpływ na to, co Konami w pierwszej kolejności postara się poprawić lub umieścić w kolejnej części PESa. Wystarczy dostęp do netu i znajomość angielskiego.

Na fanowskiej, ale dobrze ustosunkowanej w Konami, stronie www.pesfan.com, w części forumowej, założony został temat, w którym Konami oficjalnie zgłasza się do fanów o tak zwany feedback – każdy zarejestrowany użytkownik forum może zgłaszać swoje propozycje zmian, ulepszeń i tym podobnych pod adresem www.pesfan.com/suggestions. Po zaaprobowaniu ich przez moderatorów strony pojawiają się w odpowiednim temacie (Official PES Suggestions), skąd po

uzyskaniu stu głosów (w każdym aktualnym temacie jest sonda) zostaną przesunięte do kolejnego działu – tak zwanych zaakceptowanych pomysłów (Approved PES Suggestions), gdzie dalej będą się zmagać o jak największą liczbę głosów, gdyż tylko najlepsze w każdym miesiącu zostaną wysłane do Konami. Nie wystarczy jednak tylko rzucić jakiś pomysł – trzeba go też najczęściej jakoś ładnie umotywić lub dokładnie wyjaśnić, szczególnie jeżeli chodzi nam o wytknięcie błędu w mechanice gry. Akcja trwa od początku stycznia i w tym momencie do Konami posłane zostało już dziesięć pomysłów (po pięć za styczeń i luty), trwa też oczywiście cały czas głosowanie na pomysły zgłoszone w marcu. Warto być aktywnym w tym temacie, bo nagrodą za zgłoszony do Konami pomysł jest uzyskanie statusu PES Head – Głowacza

PESowego, do którego Konami może się zwrócić po konsultacje w sprawach związanych z kolejną częścią gry, a może, kto wie – nawet podstać do zaopiniowania jakiejś bety. Trzeba przyznać, że przynajmniej kilka ze zgłoszonych już do Konami pomysłów było naprawdę dobrych. Oto one:

■ **Poprawiony komentarz** – propozycja nie wymaga chyba (nomen omen) komentarza, ale dobrze, że padła, bo Konami najwyraźniej nie zdaje sobie sprawy, jak zły jest komentarz w ich grze i na dokładkę wymaga do lokalizujących grę tego, by tłumaczenie z japońskiego było bardzo wierne. A jak wiadomo tłumaczenia mogą być albo wierne, albo piękne – w grze wolelibyśmy te drugie zdecydowanie, to nie praca naukowa.

■ **Realistyczne karne** – w PES6 są tylko dwa rodzaje karnych – plomba na górę lub lekki szcurek po ziemi, a poza tym nie mamy wpływu w zasadzie na nic, ani celność strzału, ani siłę. Od dawna wiemy, że to zdecydowanie za mało, a żądania umieszczenia w grze paska określającego siłę strzału słyszę już od bardzo dawna. Ale to ja, może Konami jest przygłuche? Po umieszczeniu w grze paska siły strzału moglibyśmy strzelić mocno po ziemi lub stosunkowo lekko uplasować piłkę w okienku technicznym strzałem lub nawet postać lekkiego łoba w środek, jak Totti czasami. Dodatkowo zgłaszający ten pomysł zasugerował, żeby nieco poprawić animację strzelania karnych oraz dać graczowi broniącemu możliwość ograniczonego sterowania bramkarzem jeszcze przed strzałem – czyli robienia Dudek Dance po prostu.

■ **Nietykalny bramkarz** – wiadomo, że w PESie bramkarz jest w zasadzie nietykalny, gdy chce złapać wysoką piłkę w polu karnym, szczególnie jakąś „świecę”. I choćby był mniejszy o głowę od Kollera, Croucha, czy innych olbrzymów, to i tak bez problemu złapie piłkę w największym tłoku. No, może raz na jakiś czas ją wypiąstkuje. I okej, bramkarz ma przewagę w takich sytuacjach, ale dlaczego zawodnicy drużyny przeciwnej nawet nie próbują skakać? I o to właśnie rozchodzi się autorowi kolejnego zgłoszonego do Konami pomysłu – żeby piłkarze chociaż próbowali

skakać do wysokich piłek razem z bramkarzem, żeby mogli utrudniać mu jej złapanie, nawet kosztem faulu. I w drugą stronę – żeby bramkarz czasami popełnił jakiś błąd, gdy będzie pod presją, w tłoku, choć oczywiście ma mieć o wiele większą szansę dojścia do takiej piłki, niż gracz z pola. Pomysł dobry, choć kontrowersyjny, bo nie ma nic bardziej frustrującego, niż golkeeper popełniający głupie błędy, a podczas grzebania w kodzie bramkarzy może się zdarzyć, że Konami coś zepsuje i będą mieli ręce dziurawe nawet bardziej niż w PES6.

■ **Nowy system trików** – jeden ze zgłaszających pomysły wystąpił z postulatem, żeby Konami poważnie zajęło się trikami dostępnymi po wciśnięciu przycisku R2, znanym jako Slow Dribble. Założenie jest proste – ma być więcej sztuczek, choćby tylko po to, żeby gra była ładniejsza i efekowniej. Autor pomysłu przedstawił go bardzo obszernie, z przykładami nowych trików, które mogłyby się znaleźć w PES7, ale nie mam w PES Party dość miejsca, żeby się dokładnie nad wszystkimi rozpisywać – jeżeli jesteście zainteresowani pomysłami niejakiego KaiWAia zapraszam pod: <http://forums.pesfan.com/showthread.php?t=151983> – bardzo interesujące ma koleżka pomysły i na dokładkę przedstawił je w profesjonalny sposób – jego post jest w zasadzie gotową dokumentacją techniczną.

■ **Nowe Wembley** – duma narodowa Anglików, największy stadion na Wyspach Brytyjskich i takie tam – w każdym razie pomysł spotkał się ze sporym poparciem anglojęzycznego przecież forum i został wysłany, więc kto wie, może w PES7 będzie New Wembley. A ja dorzuciłbym do tego jeszcze Allianz Arena w Monachium, Millenium Stadium w Cardiff oraz Emirates Stadium Arsenalu Londynu, choć nie wyrzucałbym wcale Old Trafford – fajnie na nim zagrać, tym bardziej, że możliwe jest to już wyłącznie w grze.

Luźnych porad PESowych garść – Obrona

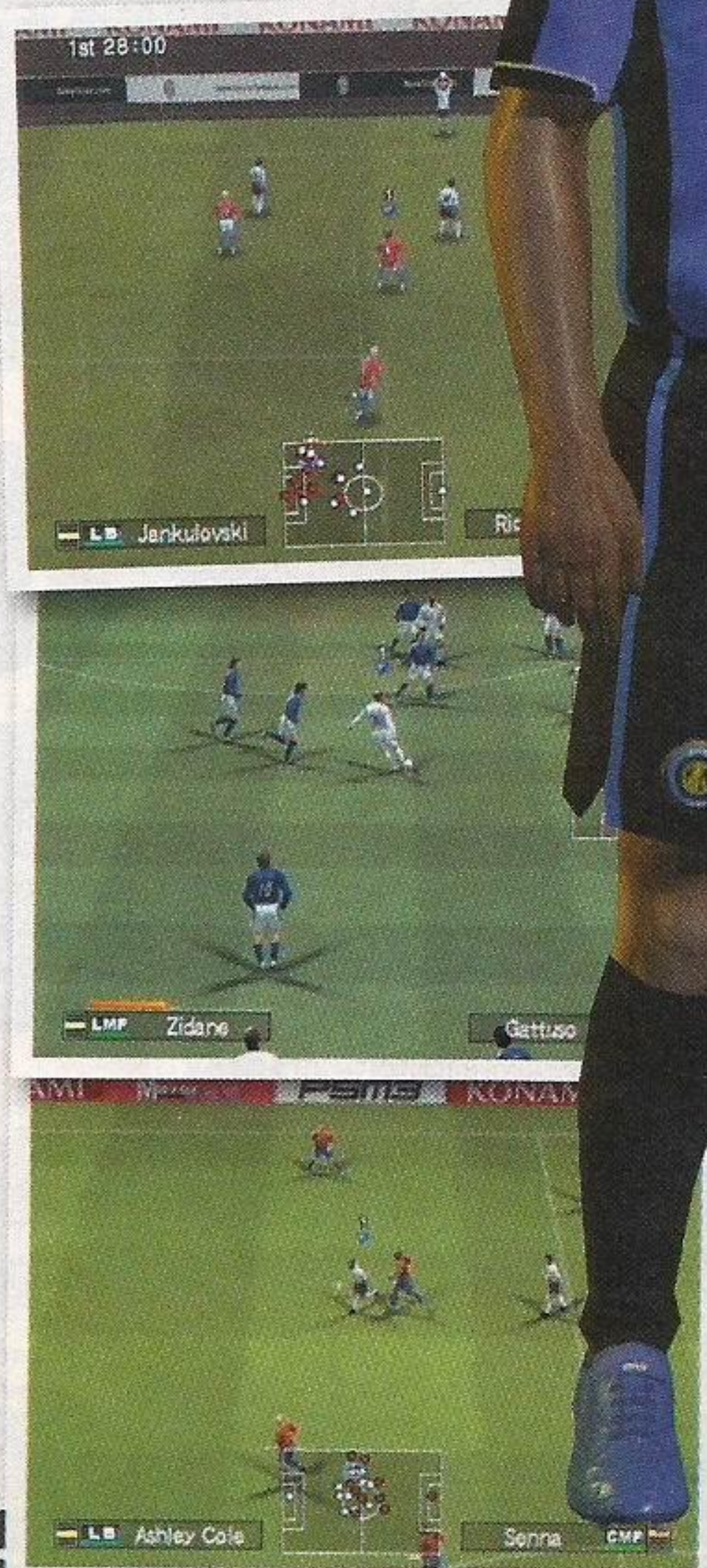
Wiadomo, że w Polsce jest tylu specjalistów od piłki nożnej gotowych poprowadzić reprezentację co najmniej do Mistrzostwa Świata, ilu mężczyzn w wieku produkcyjnym. Podobnie jest w przypadku PESa – każdy gracz ma swoje sposoby na zdobywanie bramek i rozgrywanie akcji, ale pozwólcie, że trochę Wam w tym temacie poględzę. Taka moja rola. Ba, być może zacie już większość z tych zasad, szczególnie jeżeli jesteście stałymi czytelnikami PES Party, ale „nowi” też przecież pewnie chcą się czegoś dowiedzieć. Zaczynamy od obrony, bo choć nie zawsze da się nią wygrać mecz w PES6 – gracze z czołówki rankingu PES6 w Polsce grają bardzo ofensywnie, bo twierdzą, że nie da się grać na zero z tyłu, ale to wcale nie znaczy, że obronę olewają – wprost przeciwnie, doprowadzili ją do takiej perfekcji, że mogą grać bardzo dużą liczbą graczy z przodu (jak na standardy PESa oczywiście) wiedząc, że w większości sytuacji poradzą sobie w defensywie.

Kiedyś było prosto – R1+Kwadrat+X i pressing był już naprawdę mocny, a odbieranie piłki przeciwnikowi przychodziło ze względu na łatwość. Ale w PES6 zmieniło się wiele pod tym względem. Przede wszystkim zmalała skuteczność podwojenia, czyli przywołania drugiego zawodnika do odbioru piłki, sterowanego przez konsolę oczywiście. Tym razem nie można opierać swej obrony na nieustannym podwajaniu, czy bieganiu sprintem z wciśniętym iXem – doświadczony przeciwnik (a i konsola na wyższych poziomach trudności) z łatwością radzi sobie z taką „automatyczną” obroną.

Jak więc trzeba bronić? Przede wszystkim – bardzo spokojnie – nie można atakować przeciwnika „na raz”, bo to stwarza okazję do łatwego minięcia. Podobnie jeżeli nie jesteśmy w stanie go wyprzedzić do piłki – lepiej zostać na pozycji niż ganiać za przeciwnikiem po całym boisku dezorganizując przy okazji defensywę

wę. Trzeba uważnie obserwować poczynania gracza z kulą przy nodze i błyskawicznie reagować dopiero wtedy, gdy wykona ruch. Oczywiście można starać się wyprzedzać jego poczynania, ale to jak gra w papier, nożyce, kamień – albo dobrze wyczuwamy i wyprzedzimy, albo źle i nabierzemy się na prosty zwód. Generalnie trzeba jak najrzadziej używać przycisków X i Kwadrat w sytuacjach, gdy nie mamy możliwości w miarę czystego odebrania piłki – każda próba odebrania w ten sposób piłki musi być dobrze wyczuta, za to warto się jak najlepiej ustawiać – wepchnięcie się przed zawodnika z piłką i zastawienie mu drogi, to jeden z najsukcesowniejszych sposobów odebrania piłki w PES6. Można (a nawet należy) sobie w tym pomagać super cancellem (R1+R2). Jeżeli bronimy w sytuacji sam na sam, gdy nasz obrońca jest przodem do zawodnika z piłką i cofamy się przed napastnikiem, warto jest stosować jockeying – trzymając kierunek za plecy naszego obrońcy sprawiamy, że cofa się na szeroko rozstawionych nogach, co nieco utrudnia minięcie, ale z drugiej strony uniemożliwia szybkie przemieszczanie się.

Pytacie kiedy w takim razie można lub należy podwajać? Trudna sprawa – czasami w panice dociśniemy Kwadrat w okolicach pola karnego i kierowany przez konsolę obrońca zrobi coś głupiego – wślizg od tyłu na żółtko lub czerwień i rzut wolny, a czasami nawet karny. Lepiej tego unikać, choć oczywiście, gdy sytuacja jest beznadziejna, to trzeba się ratować wszystkim środkami. Generalnie część graczy w ogóle nie podwaja, a część podwaja, ale wyłącznie w środku pola i na skrzydłach. Zawsze jednak trzymając się zasady, że kierowany przez nas zawodnik musi znajdować się MIĘDZY piłką a naszą bramką, zaś wezwany na pomoc ma po prostu uprzykrzać życie. I to się nawet często sprawdza, bo żywy gracz zazwyczaj nieco bardziej skupia się na kryjącym go zawodniku ze znaczkiem nad głową i może nie dostrzec drugiego atakującego.





■ Ekran startowy – wiadomo, że po zostawieniu ekranu tytułowego na jakiś czas, włącza się demo – jakiś tam mecz. Pomysł kolejnego forumowicza jest taki, żeby gra sejmowała w pamięci dane o naszych meczach, jakie replaye, czy coś w tym stylu i potem zamiast demka puszczala najciekawsze akcje w naszym wykonaniu. Pomysł fajny, choć jakoś specjalnie do szczęścia niepotrzebny – są bardziej priorytetowe. No ale na pewno możliwi na konsolach zapisujących dane na twardych dyskach.

■ Więcej realizmu w rozgrywaniu akcji – kolejny postulat jest bardzo moim zdaniem fajny. Chodzi o to, żeby każdy zespół grał zgodnie ze swoim potencjałem. Tzn., że takie West Ham United nie może grać w stylu Arsenalu – dryblingami, akcjami indywidualnymi, szybko i technicznie. A w PES6 każdy zespół gra podobnie. Oczywiście jest to trudne do zrealizowania, bo konsola musiałaby na bieżąco dostosowywać taktykę gry do zawodników będących na boisku, ale miło by było, gdyby chociaż tak prosta sprawa, jak granie wyznaczonym stylem znalazła się w grze – jeżeli zespół gra w rzeczywistości na dośrodkowania w pole karne, bo ma tam wysokiego zawodnika, to niech nie pcha się nim w kiwki środkiem boiska. Bo przecież jest różnica pomiędzy taką Barceloną, która gra kombinacyjnie i na małej przestrzeni, a graniem na afere, które często oglądaliśmy w wykonaniu słabszych drużyn.

■ Nowy tryb w grze: Kariera zawodnika – pomysł obszerne, na miarę niemal całej gry jakiegoś mniejszego developera. Nieźle też przedstawiony przez autora. W skrócie chodzi o to, żeby przez cały czas zabawy w tym trybie zajmować się tylko jednym zawodnikiem – trenować go od szkoły piłkarskiej do końca kariery. Długiej i obfitującej w trofea i nagrody indywidualne. Co ciekawe, autor zasugerował, żeby podczas meczu kontrolować całą drużynę (jeżeli nasz gracz nie łapie się w składzie), ale o wejściu naszego gracza na boisko decydowałby trener sterowany przez konsolę. Potem mielibyśmy już możliwość sterowania już wyłącznie naszym graczem. Najfajniej byłoby oczywiście w stylu Libero Grande – z perspektywy tpp, która jest zresztą dostępna także w PES6, ale kamera pracuje tak chaotycznie, że grać się nie da. Ja bym pozostał przy starym dobrym Wide jednak. Oczywiście po meczu nasze dokonania byłyby oceniane i nagradzane, podobnie jak ma to miejsce podczas rozwoju graczy w Master League. Aha, byłoby też treningowe mini-gry. Ogólnie pomysł jest fajny, mógłby się przydać do urozmaicenia gry oraz chyba całkiem nieźle przygotować nas do grania w obiecwanym już od dawna, wymarzone przez Seabassa trybie 10 na 10 w sieci.

■ Eksperti od statystyk – oto najlepszy według mnie pomysł, który Konami koniecznie powinno zaakceptować i wdrożyć jak naj-

szybciej. Jeżeli PES ma być realistyczną grą to statystyki graczy nie mogą być brane z sufitu albo według widzimisię Seabassa i ekipy Konami (Adriano i Henry to takie cyborgi, że głowa mała). Tyle że tak właśnie jest obecnie – w ekipie Konami są po prostu goście, którzy jakoś tam, pewnie nie na pełny etat, zajmują się obserwowaniem wybranych drużyn i potem ustalają statystyki graczy. Często z sufitu je biorąc. Konami musi zatrudnić do tego fanów, którzy teraz dla samej tylko satysfakcji z szacunku innych fanów PESa dokładnie przyglądają się graczom i poprawiają to, co Konami zepsuło – nie tylko zresztą w kwestii statystyk, ale także wyglądu. Jak choćby koleżków o ksywkach PLF i Delperio udzielających się między innymi na forum www.evo-web.co.uk. Potrafią oni tak rozkminić zawodników, że głowa mała. I to nie tylko gwiazdów, ale też młodych graczy lub tych grających w ekipach o nieco mniej uznanej marce niż Inter Mediolan ;) Niech Konami zatrudni jeszcze kilku takich kolesi, a PES naprawdę będzie najbardziej realistyczną piłeczką na świecie – maniaków piłki nożnej śledzących każdy mecz i niemal każde zagranie naprawdę nie brakuje wśród fanów PESa. Na tym zresztą swego czasu opierała się potęga Championship Managera – my również mieliśmy swoich researcherów. Oczywiście zachodzi obawa, że nie patrzyliby oni przychylnym wzrokiem na drużyny konkurujące z ich ukochaną ekipą, ale to zawsze da się wyłapać. Szczególnie jeżeli ich propozycje będą dyskutowane na forach – tak, jak to ma miejsce w przypadku wspomnianych panów PLF i Delperio.

■ Lepsze serwery do grania online – rozumie się samo przez się, nie może być tak, że serwery ciągle padają lub nie wytrzymują natężenia ruchu. No ale to Konami zapewne samo wie. Tyle, że mogłoby coś z tym jednak zrobić. Tak czy inaczej – online nadal jest dalekie od jakości grania mano a mano przed jednym telewizorem, mam jednak nadzieję, że z każdą kolejną częścią kod sieciowy PESa będzie ulepszany.

Powyższe pomysły poszły już do Konami, wszyscy na forum pestan.com czekają niecierpliwie na odpowiedź, ale cały czas pojawiają się nowe i są obszernie dyskutowane. Jeżeli też chcecie się dołączyć do tej akcji, i może nawet zostać PES Headami, rejestrujcie się na pestan.com i zgłaszajcie swoje oraz głosujcie na już rzucone propozycje – w końcu wszystkim nam zależy na jakości PESa, prawda? Proponuję też założyć na forum.pes-scena.pl temat o podobnych założeniach (słyszysz Brat?), gdzie swoje pomysły moglibyście przedstawić w bardziej swojskim języku i kto wie – jeżeli będą nowe i ciekawe, to ktoś je może przetłumaczyć i zgłosi na pestan.com. No i zawsze możecie do mnie napisać, na pewno się nie obrażę ;) marcellus@neo-plus.pl ■■

Warto też pamiętać o niezwyklej właściwościach super cancela oraz przycisku R2. Otóż w sytuacjach bezpośredniej walki o piłkę – przepychankach i innych starciach siłowych, szczególnie w tłoku, warto sobie pomagać tymi kombinacjami przycisków. Obie służą nam do przepchnięcia przeciwnika i wyjścia na lepszą pozycję, ale każda nieco inaczej. Super cancel pomaga, gdy zawodnik drużyny przeciwnej jest w ruchu, np. biegnie z piłką – umiejętnie wepchnięcie się przed niego lub czasami po prostu wpadnięcie z impetem zazwyczaj skutkuje odebraniem piłki. Warto też używać super cancela do wyprzedzania przeciwników biegnących do podania po ziemi lub starających się dojść do dośrodkowania – pozwala to „obejść” w pewien sposób statystyki graczy i często umożliwia słabszemu graczowi przepchnąć teoretycznie silniejszego. Z kolei R2 przydaje się gdy w dość statycznej pozycji już prawie, prawie wywalczyliśmy piłkę (np. dryblujący przeciwnik władował na naszego stojącego obrońcę i stracił kontrolę nad nią) i jest ona w tym momencie bezpańska, ale nadal znajduje się pomiędzy naszym obrońcą a wrażliwym napastnikiem – wcisnięcie w odpowiednim momencie R2 pozwala „przetawic” przeciwnika i przejąć piłkę. Naprawdę polecam wyćwiczenie obu tych sposobów odbierania piłki do poziomu odruchu bezwarunkowego – piłka między dwoma graczami – trach, R2! Idzie dośrodkowanie – super cancel i pchamy się ile sił w kierunku piłki!

Na co trzeba uważać w obronie? Na mnóstwo rzeczy jednocześnie – pilnowanie pozycji graczy, bo konsola ma tendencję do przetaczania się na najmniej odpowiedniego zawodnika, blokowanie linii podań oraz pilnowanie zawodników będących bez piłki, szczególnie, gdy zagrane zostanie podanie z klepek. Dodatkowo trzeba bardzo uważać na obrońców, którzy dość często bardzo głęboko wbiegają w po-

le karne bez najmniejszego powodu, uniemożliwiając tym samym złapanie przeciwników na spalonym oraz pozwalając napastnikom na dość swobodne zajęcie dogodnej pozycji pod bramką. Osobiście dyscyplinuję ich uruchamiając taktykę Offside trap, ale zawsze wiąże się z tym pewne ryzyko. Wolę jednak to, niż strzale z pięciu metrów po podaniach powrotnych (czyli po tym, jak wybiliśmy już piłkę dość daleko przed pole karne i przejął ją defensywny pomocnik przeciwnika) w pole bramkowe niemal, bo naszej obronie „zapomniało się” wybiec na linię szesnastki, co jest w prawdziwej piłce nożnej niemal zawsze stosowane w takich właśnie momentach. Równie ważne jest umiejętne przełączanie się pomiędzy zawodnikami w obronie i błyskawiczne korygowanie ich pozycji, ale to naprawdę wyższa szkoła jazdy – trzeba bardzo dobrze ogarniać wszystko, co dzieje się na boisku i przewidywać zagrania przeciwnika. Przy tym trzeba też uważać na sam moment przetaczania się – czasami świeżo „podłączony” zawodnik wykonuje krótki bieg w zupełnie nam nie pasującą stronę, najczęściej wtedy, gdy przetaczamy się trzymając wduszone R1. Warto też poeksperymentować z przestawianiem roli obu bocznych obrońców na środkowych – to zapobiegnie ich nadmiernemu włączaniu się do akcji ofensywnych i zostawianiu zupełnie niekrytych skrzydeł, po których przeprowadzana jest większość ataków w PES6.

Jak widzicie niuansów obrony jest naprawdę wiele, a zapewne i tak nie wszystkie udało mi się opisać – jeżeli macie jakieś pytania odnośnie mechaniki gry, jacyś zawodnicy nie ustawiają się tak, jakbyście sobie tego życzyli, albo nie radzicie sobie w jakiejś konkretnej sytuacji – pytajcie, chętnie odpowiem na łamach PES Party. Przesyłajcie też swoje propozycje tematów, którymi chciełbyście, żebym zajął się w najbliższym czasie. ■■

Marcellus

NEO PLUS

uuuWii...

39.90 PLN

OFICJALNA KOLEKCJA

39.90 PLN

WIĘCEJ INFO: FANATYK.PL



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

WARIANT 1



+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2



+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* - gra może być w wersji promocyjnej, nie przeznaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.

** - gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新
プラス

NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

NOWOŚĆ!

KOLEKCJA N+

NEO PLUS



N+ T-SHIRT HEAVY

CENA: 39.90 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ BLUZA TRAFFIC

CENA: 57.99 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% poliestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ CZAPKA CLASSIC

CENA: 39.99 PLN

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

Do ceny gadżetów należy doliczyć koszt przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia

Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie

FANATYK.PL

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!

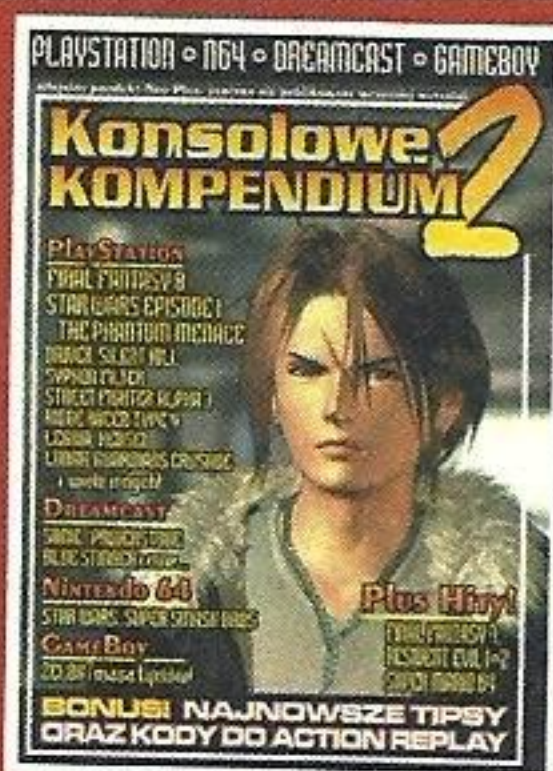
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz 6 numerów w atrakcyjnej cenie, a do tego demo gry na PS2 i gadżet!

Prenumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN



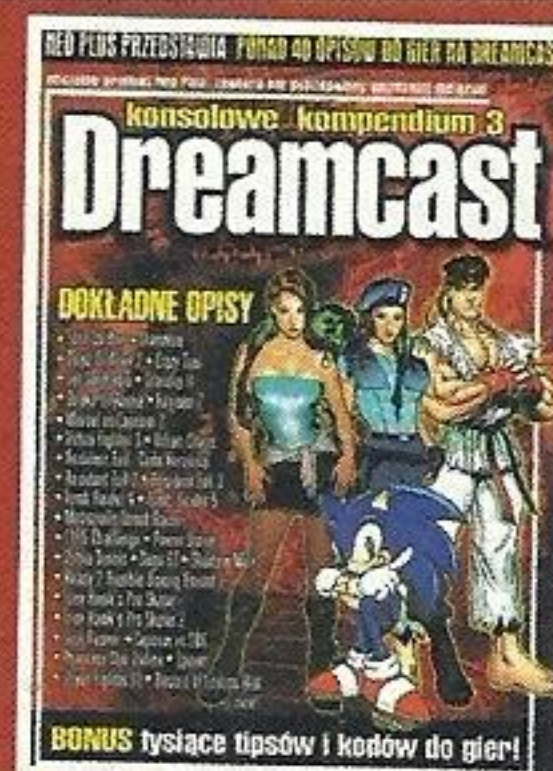
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

■ Nasza pierwsza książka - megaporaadnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE:
WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE:
WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE:
WWW.NEO-PLUS.PL



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:

Prenumerata 12 numerów - P12

Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:

N+ T-Shirt Heavy - TS1

N+ Bluza Traffic - B1

N+ Czapka - C1

Kompedia:

Konsolowe Kompedium - KK1

Konsolowe Kompedium 2 - KK2

Konsolowe Kompedium 3 - KK3

Archiwalne numery Neo Plus:

Neo Plus nr. XX - NXX

gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:

Neo Plus nr 01 - N01

Neo Plus nr 11 - N11

Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na pocztę.

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy		INDEPENDENT PRESS	
nazwa odbiorcy cd		PEKAO SA 80 WARSZAWA	
I.k.	nr rachunku odbiorcy	381240111121111000001657638	
kwota słownie		Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.	
nazwa zleceniodawcy		JANUSZ SMOLIWAŚ	
nazwa zleceniodawcy cd		BALLADY 2 / 12 03 - 200 ZAWIERCIE	
tytułem		P12 + KK3 + N50, N51 + TS1	
tytułem cd			
Opłata		Podpis	

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 13-15.



Faq

listy od czytelników w inadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

➤ Mógłbyś mi powiedzieć, którą z mini-konsolek wybrać? Jestem fanem serii MGS i wiem, że na PSP jest kilka świetnych gier ze Snakiem, ale co z NDSem? Czy w planach Konami jest miejsce na tytuł z tej serii? Jakiej jest Twoja opinia? /Menelutor

Sytuację NDSa oceniam w Polsce jako słabą i niegodną. Konsola nie jest promowana, niektórych gier trzeba szukać (choć dla czytelników tego magazynu znalezienie ich w wyspecjalizowanych sklepach nie powinno być problemem), ogólnie można powiedzieć – leży na czajniku. A szkoda, bo trochę dobrej woli i gotówki ze strony Nintendo, a sprzedawałaby się tak samo, jak w całym cywilizowanym świecie. Na pytanie sam sobie odpowiedziałem – PSP jest nowym domem Snake'a, a po lekturze recenzji Portable Ops powinienem już mieć pewność. Tym bardziej, że Portable Ops 2 to więcej, niż pewniak.

➤ Ja dodam coś do tekstu „Ring” – znacze zespoły Mayhem, Darkthorne? Toż to samo złoto i black metal, ale w Norwegii to dziedzictwo kulturowe. Jest gdzieś jakiś psycholog?

No fakt, Skandynawowie lubią się w takich klimatach. Ja tam nie wiem, ale na tych koncertach to pewnie odgryzają szczurom głowy i sikają na publiczność, zwyrodnialcy. Ohyda. Tylko co to ma wspólnego z grami video :) ?

➤ Cześć! Wiecie może, gdzie można znaleźć poradnik do gry Monster Hunter Freedom? Google nic nie dało... A nie mogę przejść tutorialu.

Uuuu.... No to faktycznie coś jest nie tak. Spróbuj www.gamefaqs.com

➤ Czy PSP jest podatna na uszkodzenia i zniszczenia?

Hmm... W takim samym stopniu, jak aparat cyfrowy lub odtwarzacz MP3 z dużym wyświetlaczem? To takie samo urządzenie elektroniczne, tyle że do grania w gry, oglądania filmów i słuchania muzyki. Sama z siebie raczej rzadko się psuje, a jeśli nawet, to przecież masz gwarancję.

➤ Witam! Czy w Ace Combat: Belkan War [Pixy] zdradził? Jeśli tak, to dlaczego? A jeśli nie, to kto pilotował samolot wroga w finałowej walce?

Napisz bezpośrednio do autora recenzji gry – Blizza, pod adresem admin@neo-plus.pl. To za duży spojler, żeby pisać to w takim miejscu, jeszcze ktoś zdenerwuje się, że przeczytał o tym zanim jeszcze ukończył grę.

➤ Po tej informacji o ucięciu gier z peesdwójki na PS3 Sony ma u mnie dużego minusa. A jak Wy się na to zapatrujecie?

No fakt, cios trochę poniżej pasa, ale ogólnie zapatrujemy się tak, jak Grabarz w felietonie na ostatniej stronie. Choć dobrym zwyczajem jest dotrzymywanie danego słowa i za to Sony należą się tegie baty, najlepiej na goły tyłek, sznurem od żelazka.

➤ O co chodzi w Secret Challenge Mode w New Super Mario Bros na NDSa? Z góry dzięki!

Co to za sekret, jeśli mam go wyjawiać na łamach pisma? :) Przy drugim przejściu gry wstukaj na ekranie mapy: L, R, L, R, X, X, Y, Y. Jest trudniej – po prostu na większości planów nie możesz się cofać. Taka tam bzdurka.

WITAJCIE

Nie, to nie Banan dziś króluje w swojej rubryce. To ja, Gulash. I nie, Bananowy, nie utracił jej bezpowrotnie.

Po prostu tak jakoś wyszło w tym miesiącu. Krzys Wesole Usta powróci za miesiąc – jak zawsze ślicie listy pod adresem banan@neo-plus.pl.

email: banan@neo-plus.pl **SMS:** +48 517 785 776 **listy:** NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

WIINOTconnect24

Witam redakcję Neo+.

W styczniowym wydaniu N+ pokazaliście, że podłączyliście się do usługi wiinotconnect24. Ja mam dziwny problem: pomimo pomyślnego podłączenia się pod router neostrady (livebox) i ściągnięcia wszystkich dostępnych patchy nie mogę wejść w opcję uruchomienia wiinotconnect24. Zresztą tak samo, gdy wchodzę w zakładkę license/agreement w opcjach internetowych. Inicjuję połączenie z usługą, ale po upływie 10-25 sekund dostaję wiadomość, że "wiinotconnect24 service is not currently being offered". Nie wiem czemu się tak dzieje, a po wykonaniu paru telefonów za granicę stwierdziłem, że prędzej dowiem się gdzie mieszka Satoru Iwata aniżeli dostane jakąś konkretną pomoc. Moje pytanie brzmi: czy mieliście podobne problemy przy swoim Wii? Czy macie jakiś pomysł jak rozwiązać ten problem? Z góry dziękuję, w sumie to nie wasza działka służyć jako pomoc techniczna Nintendo :P

Pozdrowienia dla całej ekipy, Wojtek

➤ Wygląda na to, że wybrałeś w menu konsoli jako kraj pochodzenia Polskę. A w Polsce usługa wiinotconnect24 jest niedostępna. Wybierz na przykład Anglię i powinno ruszyć.

LISTY Z EMIGRACJI

Na wstępie tego tekstu chciałbym pozdrowić redakcję Neo Plusa. [...] Chciałem pokrótce przedstawić dwie sprawy, z jakimi mam ostatnio styczność na co dzień i które wydaje mi się są warte ukazania innym i pokazania, że...

➤ Zaciśnięte w napięciu na oparciu fotela palce aż zbierały...

Nie takie u nas ceny wysokie...

➤ O. Popatrz, mi też się wydaje, że to prawda.

Jak się okazuje, patrząc z perspektywy graczy z innych krajów Europy, nasze hobby wcale nie jest takie drogie w naszym ojczystym kraju, jakby się mogło wydawać. Może to i trochę brutalne, może bezcelne (patrz nasze zarobki miesięczne) i może kogoś urazić, ale nie po to, to piszę. Chcę pokazać, że wcale nie jest tak źle.

W JEDEN WEEKEND BYŁEM ŚWIADKIEM, JAK PEWIEN KOŁO CHWYCIŁ ZA JEDNYM PODEJŚCIEM NOWEGO MGS: SUBSISTENCE, JUST CAUSE, FIFA 07 I COŚ TAM JESZCZE, NIE PAMIĘTAM JUŻ CO. CZYLI JEDNYM RZUTEM WYDAŁ 200 EURO

➤ Dobrze czasem w morzu biadolenia na ceny gier dostać list, który pokazuje to wszystko z innej perspektywy. Poprawcie poduszki za plecami albo kocyki na kolanach i jedziemy.

Chciałbym podzielić się w tym „krótkim” tekście moimi wrażeniami i poglądami, które w dziwny i może troszkę zaskakujący sposób zostały zweryfikowane po przybyciu do Irlandii. Wyjeżdżając z kraju na wyspę miałem wyobrażenie, iż tutejsi gracze wydają codziennie kasę na coraz to nowe i nowsze gry. Przy ich zarobkach i cenach, jakie tu obowiązują, nie mają z tym żadnego problemu oraz oporów. A jednak, jak już zaznaczyłem na wstępie, poglądy te zostały zweryfikowane po paru dniach.

➤ Z moich badań nad sąsiednim Zjednoczonym Królestwem wynika, że combo paczka papierosów + piwo w pubie kosztuje jedyne 60 złotych, magazyn o grach konsolowych 30 złotych, a hot-dog w centrum Londynu, na pętli nocnych autobusów, jedyne 18 złotych. Spoko, kiedyś będzie tak i u nas, przecież dążymy do Europy. Ech...

Udałem się w odwiedziny do jednego z centrów handlowych, do sklepu grami: na konsole i piece – GameStop (bez reklam). Co się okazało na miejscu – dużą część miejsca na półkach, a właściwie w koszach (ładnie poukładane) zajmują gry używane, tzw. Pre-owned. One tutaj cieszą się największym wzięciem. Ceny takich tytułów są bardzo przystępne, a mogą się trafić niezłe perełki za małą kasę. Owszem dookoła na półkach stoją nowości, ale jednak proporcje w sprzedaży chyba troszkę przeważają na rzecz używanych tytułów. Chodzi o to, że w momencie premiery schodzi bardzo mało danego tytułu (ja tak przynajmniej zauważyłem) natomiast popyt na dany tytuł pojawia się w momencie, kiedy jest on już w koszu z naklejką Pre-owned, lub po jakimś czasie, kiedy cena spada do mniej więcej połowy lub 2/3 początkowej ceny. Wtedy gry zaczynają znikać z koszy.

➤ To prawda i nieprawda. Z tego, co wiem, to np. w UK generalnie sprzedają się

dwa rodzaje gier – nowe i tanie. Nowości schodzą tam po prostu w ilościach gigantycznych, ale popyt na nie kończy się dosłownie po tygodniu, czy dwóch. Potem zaś bardzo szybko są przeceniane i robią się relatywnie tanie dla Brytoli. I zaczynają znikać z koszy. Natomiast jeśli chodzi o gry używane – to też jest potężna sprawa. Ostatnio czytałem w jakimś blogu internetowym wyznania byłego pracownika jednego z takich sklepów, który stwierdził, że sprzedaż gier używanych generowała połowę miesięcznych przychodów całego sklepu. A to bardzo dużo.

I tu taka moja mała uwaga, co do cen oryginalnych gier. Zauważyłem, iż w Polsce są one zdecydowanie niższe, niż te prezentowane tutaj w sklepach. I nie są to jakieś małe różnice w przeliczeniu. Przykład – Black w momencie premiery kosztował 59 euro! U nas, z tego co pamiętam, 179 zeta. Około 60-70 złotych to już znacząca różnica! Nie powstrzymało mnie to jednak przed zakupem gry w dniu premiery. Mało kto kupował Black w dniu premiery (dziwne, ale cały czas pudełka z grami zalegały na półkach). Dopiero w momencie, gdy pojawił się w „Używanych” cena spadła do 39.99 euro, a później jeszcze niżej, zaczął zauważalnie znikać z półek.

➤ U nas również trafiały się „perełki” na PlayStation 2 choćby po 259 złotych, ale wynika to na ogół z polityki zachodnich dystrybutorów. Zdradzę Wam pewien sekret – na przykład japońskim firmom ciężko jest wytłumaczyć, że gra w Polsce nie powinna kosztować 60 euro, a 50, 40 lub jeszcze mniej. Ba, jest kilka innych, europejskich koncernów, które przekonać jest równie trudno. Tymczasem w Polsce największym wzięciem cieszą się gry w platynie, po 79 złotych i mniej. One naprawdę sprzedają się w ilościach hurtowych. Nasi dystrybutorzy doskonale wiedzą o tym i wiedzą również, że powinni obniżyć ceny gier, ale czasem po prostu mają związane ręce.

Podobnie jest z innymi tytułami. Ale np. Shadow of the Colossus dalej stoi na półkach z ceną w granicach 54 euro. No i kurczę, pewnie dlatego nie ma go w koszykach... Jeszcze jedna różnica, jaka rzuciła mi się w oczy między naszymi rynkami, a wspominałem o niej przy okazji Black, to obniżka cen gier w krótkim czasie po premierze. Parę miesięcy i już cena robi się OK. Wydawać by się mogło, że wyspiarze nie rzucają się na nowości.

➤ O tym wspominałem. Dlaczego tak się dzieje? Dlatego, że właśnie rzucają się na nowości, ale szal szybko mija. I wydawca po prostu przecenia tytuł, żeby

coś jeszcze urwać.

Owszem, trafiają się też sytuacje, jakie sobie właśnie wyobrażałem jadąc tutaj. Mianowicie, w jeden weekend byłem świadkiem, jak pewien kołoz chwycił za jednym podejściem nowego MGS: Subsistence, Just Cause, FIFA 07 i coś tam jeszcze, nie pamiętam już co. Czyli jednym rzutem wydał 200 Euro. Pierwszy raz widziałem coś takiego. Wszedł, chwycił, zapłacił i wyszedł – 200 Euro! Za gry! Ale jak mówię, widziałem to tylko raz.

➤ No wiesz... Prawdopodobnie była to jego dniówka. Poszedł do pracy na osiem godzin, wyszedł, kupił sobie cztery gierki... I jeszcze mu pewnie na papierosy, hot-doga i piwo w pubie zostało.

Zjawisko, jakie dodatkowo zaobserwowałem w Irlandii to wymiana gier i wypożyczanie ich na jeden lub kilka dni. To bardzo popularna sprawa. Pewne tytuły są cały czas w obiegu. Gracze przychodzą i wymieniają stare na nowe. W ten sposób nabywają za niższą cenę grę, która się dopiero ukazała. To może w pewnym stopniu też stanowi odpowiedź, czemu nie kupują nowych tytułów. Oni je po prostu wymieniają. Wnioskować można, że nie przywiązują uwagi do kolekcjonowania gier, odpalenia jakiegoś tytułu po roku, odkurzenia pudełka i zagrania. Oni po prostu idą do wypożyczalni lub kupują za śmieszne pieniądze starszą kopię. Zupełnie inaczej niż my, tak mi się wydaje.

➤ Na to wygląda. Dla nas gry są cały czas drogie w stosunku do naszych zarobków, no to budujemy im ołtarzyki, stawiamy na honorowym miejscu, pieścimy i czyszcimy pudełeczka i płytki.

Powyższe porównanie nie jest może zbyt trafne, są to dwa bardzo różne rynki, ale warto jest odnotować, że u nas w kraju ceny i tak są bardzo konkurencyjne. Z jedną uwagą, ma to miejsce tylko w przypadku current-genów, konsol, które może tego jeszcze TAK nie widać odchodzą pomału i oddają pola...

Konsolom nowej generacji...

[...] Kurde! mnie osobiście next-geny nie interesują. Może troszkę na początku byłem tym omamiony, chodził mi nawet po głowie zakup X360, ale z czasem to minęło i jakoś nie widać, żeby miało zamiar powrócić-szybko. Oczywiście śledzę pilnie w N+ lub internecie rozwój wydarzeń na scenie NG-owej, czytam o tych wszystkich bardziej lub mniej wspaniałych tytułach, jakie mają się ukazać, ale jakoś to do mnie na razie nie przemawia. Nie rusza mnie ta super (czasami potwornie sztuczna jak dla mnie i plastikowa) next genowa grafika, szmery bajery i inne sprawy. Jeśli mnie nie, to może innych też nie?

↳ Nie.

Ja mam swoje pocziwe PlayStation 2 i kilka tytułów do ogrania. Tytułów, w które nie grałem wcześniej z jakiś powodów, a chcę i na pewno zagram. Gry takie, jak: Resident Evil 4 – geniusz Capcomu; Devil May Cry 3, ukazał się niedawno jako Special Edition. Doskonała okazja, żeby poznać się z tym tytułem (ograłem tylko pierwszą część, która zajmuje bardzo wysokie miejsce w moim rankingu); Shadow of the Colossus – mistrzowska gra, Okami – następny niesamowity popis programistów; odświeżony Metal Gear 3, a także kilka innych dobrych tytułów: Spartan TW, czy choćby The Godfather. Wymieniłem te, które są dla mnie ważne.

↳ Podobna mi się to przywiązanie do tego, co jest. Jednak nie miej złudzeń. Idzie nowe, właściwie już nadeszło. Ja trzymam Saturna w pudełku i raz do roku wyciągam go, polewuję szmatką, odpalam Daytonę i Panzer Dragoon Zwei, bawię się godzinkę, a potem chowam z powrotem myśląc „yyyuck, ale to było brzydkie”. Prędzej czy później Capcom wyda nowego Residenta i Devila na PS3 lub X360, pojawi się następca Colossusa, a Godfather wygląda, co tu dużo nie mówić, lepiej w wysokiej rozdzielczości, niż na PS2.

[...] Można by godzinami i dniami wymieniać wszystkie tytuły. Ale właśnie warto, warto zatrzymać się troszkę, jeszcze chwilę przy konsolach obecnej generacji. Inaczej, (żeby tylko nie zabrzmiało to jako mini pieśń pochwalna) moim zdaniem przy PlayStation 2, ponieważ pozostałe current-geny w troszkę szybkim tempie znikają z rynku i raczej nie przetrwają zalewu nowymi grami na nowe konsole. Pomalutku już przestają istnieć.

↳ Właściwie to już przestały.

Dlatego, właśnie kiedy może zdecydować się już na wkroczenie w świat next-genów, to kupię PS3. Trochę z sentymentu, a trochę ze względu na gry. Gry, które pomimo swojej „sztucznej i plastikowej grafiki” i tak okazały się mega tytułami (nie wszystkie, ale część z nich na pewno), które wniosą w jakiś sposób powiew świeżości rozgrywką i klimatem. Wiem, że od konsol nowej generacji wymaga się mega grafiki, dźwięku, ogólnie oprawy, ale nie ona jest najważniejsza do zaistnienia tytułu na rynku. Najważniejsze jest to, co posiada już właśnie parę tytułów na konsole obecnej generacji – moc przekazu, swojego rodzaju przesłanie. Mówię tu nie tylko o PS2 ale i o Xboxie czy NGC. Pytanie, jakie mi się nasuwa,

to czy te nowe tytuły będą w stanie dotrzeć w ten sam sposób do umysłu graczy, czy tylko będą powielać sprawdzone schematy i omamiać nas niesamowitą oprawą? Drugie pytanie może dotyczyć mnie, a także innych osób – czy wtedy te nowe konsole będą to jeszcze next-genami czy może już current genami?...

↳ Wszystkie znaki wskazują, że są już current-genami. Albo, żebyśmy przeszli na polszczyznę – konsolami obecnej generacji.

To się wszystko okaże z czasem. Na razie pozostaje mi cieszyć się tym co jest i czerpać z tego jak najwięcej radości. Czego sobie, czytelnikom i redaktorom N+ życzę. Pozdrawiam!
Ethan

↳ My również pozdrawiamy Ciebie i wszystkich czytelników przebywających w Irlandii i UK – okazuje się, że te polskie ceny jednak wcale nie są takie wysokie... prawda?

MOJE PIERWSZE WII

Chciałem się podzielić swoimi przemyśleniami odnośnie genialności Wii. Sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, choć ma niby tandetne gry. Dlaczego? Otóż myślę, że wielkie N trafiło w potrzeby dzisiejszego świata tworząc coś, co już przeminęło. Kiedyś, mając jeszcze cudowną Amigę 500 z rozszerzoną pamięcią do 1MB grałem w grę Sherman Tanks, w której strzelało się dwoma trójkątami mając do dyspozycji różne bronie i tarcze oraz podkopy, nasypy itp... Grałem z przyjaciółmi tak średnio po około 36 godzin, czyli tyle, ile weekend pozwolił i byłem wtedy zakochany w tej na pierwszy rzut oka głupiej grze. Wspominam również grę Qwak, czyli zbieranie małą kaczka diamentów – banalne i proste do bólu, jednak mimo zapachu stopionego plastiku, który było czuć z telewizora w całym pokoju – przeszedłem wszystkie 1000 poziomów.

Jednak te czasy minęły, przynajmniej w części, bezpowrotnie... ponieważ teraz pracuję, trenuję i mam dziewczynę, więc mam naprawdę mało czasu na przyjemności giercowania. I tu tkwi sekret Nintendo! Większość graczy ma dokładnie taką samą lub bardzo podobną sytuację w życiu jak ja, o ile nie gorszą, mimo to nadal są graczami i chcą grać!

↳ Zaraz... Ja też pracuję, trenuję, od dziewczyn nie stronię... Gry to taka sama rozrywka, jak kino, telewizja, czy cokolwiek innego. I jakoś znajduję na nią czas, podobnie jak, mam nadzieję, większość czytelników tego magazynu. Problem moim zdaniem polega na selekcji odpowiednich tytułów. Nie rzucam się na stugodzinne erpege w weekend, gdy mam zaplanowany w dzień obiad w knajpie, wieczorem ślub ciotki, potem nocną imprezkę. Wtedy biorę po prostu coś szybkiego, intensywnego, na kilka godzin. Nazwa się to na przykład Pe Es Pe – przyjaciel każdego mężczyzny.

Proste i szybkie gry (ukończenie max kilka godzin) to prawdziwy strzał w dziesiątkę.

↳ Oj, niekoniecznie. Mam Wii, mam gry... No powiem, że dawno nic tak się tu nie kurzyło, jak nowa konsola Nintendo. Szok i horror, wiem. Ja sam lubię proste i krótkie gry, ale nie za krótkie i nie za proste. Skręcanie w lewo i prawo trzymanym

w powietrzu wiłotem było zabawne raz, drugi raz, ale za trzecim razem... no sorry, mnie przestało kręcić. A ile można machać ręką i udawać, że gra się w tenisa? Mam nadzieję, że coś się ruszy, że uwierzę, że zobaczę coś, co nakaże mi bić poklony przed Ninty, bo w tej chwili mi osobiście Wii, że tak to kolokwialnie ujmę, zaczyna zwiisać. O wiele częściej sięgam po DSa.

Gra dla samej przyjemności gry, nie dla bossa, tylko samej esencji i satysfakcji. Sony i Microsoft prą ostro cały czas naprzód – coraz większe i bardziej rozbudowane gry, coraz lepsza, wręcz foto-realistyczna grafika, efekty „zabijania” jak żywe i 1000 godzin do ukończenia gry itd. Prawie idealnie dla kogoś, kto nie robi i tylko gra, ewentualnie od czasu do czasu chodzi do szkoły...

Ale przecież nie do końca o to chodzi. N dotarło do grona wygłodniałych graczy, którzy chcą grać, mają na to pieniądze, ale nie mają czasu i tu właśnie pojawiło się Wii. Proste do bólu, wręcz z poprzedniej epoki (ala Pac-man) gry i jeszcze śmieszne piloty udające pady sprawdzające się w tych grach jak nic innego. Wracasz z pracy, masz dość wszystkiego i jak chcesz zagrać, to raczej nie masz ochoty zastanawiać się, który przycisk jest do czego i gdzie gra mnie cofnie jak mnie zabiją... Siadasz i grasz nawet bez większego wysiłku umysłowego i łamania pada na kolejnym przeszkoku przepaści... O to właśnie chodzi.

↳ Co sprowadza nas do tego, że Wii pomyślano jako konsolę nie dla graczy, a dla ludzi, którzy nie chcą po pracy zastanawiać się który przycisk jest do czego, a chcą po prostu zagrać. A przynajmniej ja tak uważam. W tym nie ma niczego złego, ale mając do dyspozycji dłubanie w nosie Wario wiłotem i, bo ja wiem, God of War II, no sorry... Wybór jest oczywisty – Kratos rzeźnik.

Dzisiaj gram w Mortal Kombat 2 i uważam, że jest to jedna z najlepszych gier w historii gier wideo. Nie ma „kosmicznej grafiki” (choć na tamte czasy to był SZOK), efektów itp. Śmieci jakimi wypchane są dzisiejsze gry. Ma duszę, jak większość prostych gier.

↳ Tak samo jak trzy rundki z kumplem w Tekkena, czy trójmecz w Pro Evo... Tak samo jak dziesięć minut multiplayerowego napażania w sieci w Gearsy... Tak samo jak trzy okrążenia w MotorStormie... Niepotrzebnie upraszczasz. Możesz wyciągnąć z większości dzisiejszych gier ich prostotę, duszę. Czy w MK2 nie musiałeś opanować mechanizmów? Nauczyć się blokować, specjali, fatali?

Czuję nosem, że wielkie N jeszcze nieźle zamiesza w tym dzisiejszym świecie i dotrze do ludzi, którzy zostali ominięci w ewolucji PS i Xboxa.
NexG

↳ Tu jesteśmy zgodni i za to chwała wielkiemu N w propagowaniu gier video, jako masowej rozrywki. Bo ja sądzę, że chociaż część z tych ludzi prędzej czy później pomyśli sobie coś w ten deseń: „A jak sterowałoby się samochodem w tej grze mając do dyspozycji coś bardziej precyzyjnego niż trzymany w ręku pilot? Może kierownicę, a może na przykład to śmieszne coś, co mój kumpel nazywa bojpad czy czojpat...”. I być może sięgną po bardziej wyrafinowaną rozrywkę.
Ciao. ■■

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

➔ Świetne jest to Wasze nowe logo, fachowe „neo purasu” w japońskich krzakach, minimalistyczny styl – jakieś tegie głowy musiały nad tym dumać :) Gratulacje i pozdrowienia.

Dzięki – tak naprawdę nosiliśmy się z zamiarem wymiany logosa od blisko dwóch lat. Sądząc z Waszych uwag i opinii, przyjęliśmy je ciepło, za co jeszcze raz dziękujemy. Purrrrasu!

➔ Cześć! Moglibyście zrobić jakąś listę gier na Nokię N-Gage, albo chociaż wypisać kilka tytułów, w które warto zagrać? Dzięki – Siwek

Jasne. Niewątpliwie numerem jeden jest Pathway to Glory, turowa gra wojenna z bardzo bogatą jak na możliwości NG oprawą. Jest Civilization, jest... Hmm... Może Asphalt Urban GT 2. Tak naprawdę większość gier na NG ma dostępne demo, które możesz zassać choćby ze strony <http://www.n-gage.com/en-R1/games/> i sam sprawdzić.

➔ Przejdę od razu do konkretów. Jestem po lekturze styczniowego numeru Neo+ i znalazłem dwie nieścisłości w artykule o PS3. Uno: W panel przedstawiający możliwości Blu-ray'a (film UltraViolet) wkładły się dwa błędy. Po pierwsze poprawna pisownia Webheada to Spider-Man, a jako streszczacz największej polskiej strony o komiksach Marvela mogą dać uciąć sobie za to ręce.

Due: Intro/opening nawiązujący do filmów Marvela takich jak Spider-Man i Fantastic Four ma nas wprowadzić w klimat i celowym zabiegami nie nawiązanie do komiksów. W rzeczywistości NIE ISTNIEJE seria komiksów Ultraviolet :) . Cytując wikipedię: "The opening credits is a montage of comic book covers, indicating that the atmosphere of the film is heavily inspired by comic books and Japanese manga (although the film is not actually based on an existing comic book or manga)."

Tre: wiem, że śmiesznie wygląda to co napisałem o sobie w drugim akapicie – „wielki streszczacz”. Zwracając honor dodam, że jestem z wami od czasu Secret Service, aż po New S Service, Neo aż do Neo+. Odwalacie kawał dobrej roboty. Pozdrawiam / No5o

Dzięki za miłe słowa – masz rację. Daliśmy się nabrać na ten montaż okładek, ale faktycznie powstał on specjalnie z myślą o filmie i miał podkreślić jego komiksowy klimat. Co za podła banda, ci twórcy filmowi :)

➔ Cześć! Mam Wii, przeszedłem Zeldę, pograłem trochę w Wii Sports, ale tak średnio mi podeszło. Polećcie coś obszernego i wymagającego – jak Zelda właśnie?

Szczerze – rozejrzyj się za tytułami z GameCube. I joypadem. Użytki powinny być teraz tanie, jak barszcz, a jest tam kupa perełek, jak Eternal Darkness, Resident Evil 4, Star Fox Adventures i sporo innych dobrych rzeczy. Choćby poprzednia Zelda. Na Wii w najbliższych miesiącach nie trafi nic, co dorównywałoby rozmachem Zeldzie.

➔ Witam i pozdrawiam całą redakcję! Mam lekki problem – kupić PS3 czy Xboxa 360? Dzięki!

Nie spodziewaj się, że jednoznacznie powiemy, którą konsolę wybrać. Jesteśmy zbyt głęboko powiązani z mafią z Redmond i gangiem z Tokio. Może tak: każdy z nas ma już Xboxa 360 i będzie w tym roku miał PlayStation 3. Styka?

Rob & Robby UN



O ŚWIĘTACH NARODOWYCH W POLSCE,
BLASZANYCH SZPADELKACH I WSZYSTKICH
STRASZNYCH RZECZACH NA ŚWIECIE

Kiedy byłem małym chłopcem (hej!), jak wielu innych małych chłopców zwykłem bawić się w piaskownicy.

Dziś pamiętam tylko dwie takie zabawy. Pierwsza, polegała na tym, żeby z piasku zrobić okręt i rzucać do niego kamieniami. A druga na zabieraniu kolegom zabawek. Reguły drugiej są takie: zbierasz grono pomocników, szukasz kogoś, kto mniej popleczników ma niż Ty i zabierasz coś. Mając wtedy lat pięć i załążki myśli strategicznej w głowie przystąpiłem do działania. Podszedłem (moi ziomkowie tuż za mną) i zabrałem koledze Marcinowi wiaderko. Spojrzał na mnie z miną skopanej łani, wstał, następnie uniósł swój blaszany szpadek i zasunął mi centralnie po twarzy. Parafrazując słowa poetki: „zamigotał świat tysiącem barw”, osuwając się z płaczem na Matkę Ziemię dostrzegłem jeszcze kątem oka moich popleczników, którzy właśnie wycofywali się za blok, zde gustowani bezwzględnością o rok młodszego ode mnie koleję ze szpadelkiem.

Wróciwszy tedy do domu i wskazawszy babci obrażenia usłyszałem prawdę, która zapadła mi w pamięć: „nie zabieraj nic dzieciom, bo ci zawsze przyłożą”.

Język straty jest milion razy silniejszy niż język zysku. Wiele lat później znalazłem na swojej klatce schodowej kartkę z napisem: „uszczelniając okna codziennie zarabiasz 50 groszy”. Jakiś czas później pojawiła się zupełnie inna kartka, tej samej firmy i zwróciłem uwagę na zmianę komunikatu: „nie uszczelniając okien codziennie tracisz 50 groszy”. Co Wy na to? To przypomniało mi akcję ze szpadelkiem. I fakt istnienia bonów towarowych na gwiazdkę. Załóżmy, że dostajecie bon na 100zł. Za 100zł możecie coś kupić. Więc idziecie do sklepu i wypełniacie koszyk. Macie towary za 95 złotych i możecie albo nic nie dobrać, albo dobrać coś za 10 zł i prosto dopłacić 5. Większość osób woli dobrać coś za pięć, bo szkoda im STRACIĆ 5 złotych. Proste.

To teraz uwaga. Wobec tych wszystkich przytoczonych przykładów jasne stać się powinno skąd nagle się tak wszyscy oburzyli, kiedy się okazało, że w PS3 nie ma wstecznej kompatybilności na poziomie

sprzętu, tylko jest softowa. Może powiem dokładnie: PlayStation 3 straciła wsteczną kompatybilność, ponieważ wcześniej każdy zakładał, że będzie ją miała idealną (kolokwialnie mówiąc w europejskiej wersji wycięto procesor PS2). Ponieważ coś zostało graczom zabrane, a wszyscy bogaci jesteśmy w mądrość babciną, wiemy, że teraz świat przywali Sony szpadelkiem, a na Youtube i innych serwisach zaroi się od filmików zbulwersowanych graczy, którzy właśnie jedynego czego požądali od PS3, to odpalić MGS2, FFX i w ogóle w gry na PS3 nie grają, tylko odpalają te na PS2 przez 24 godziny na dobę. To nic, że PS3 nie ma lewitacji, nie ma obsługi miksera, że nie jest to urządzenie, które śpiewa, sznurówki wiąże i usuwa ciężę. Tego nikt nie zapowiadał. Więc i nie zabrał. Ale wsteczna kompatybilność?! No, proszę Was. To przecież podstawa! Ja na przykład codziennie odpalam na PS2 gry z PSXa. A Wy? Ile razy odpaliliście na PS2 gry z PSXa? Ale nieee... Trzeba napisać: „PS3, mimo, że pozbawiona wstecznej kompatybilności,

li na kawałki. Ceny są rzeczywiście zaporowe, bo gry na Xboksa kosztują u nas na razie nawet 250 zł. Ale spokojnie, z czasem będą tańsze". (Gazeta Wyborcza, Bartosz Węglarczyk). W za-

w stare gry. Tylko, że można sobie odpalić Pac-mana i popykać z uśmiechem na ustach, ale Pac-Man 3D (dużo późniejsza wersja) to już nie to samo. Stare, najprostsze gry i w ogóle proste

DO OSTATNIEGO MOMENTU NIC SIĘ NIE MÓWI. NIE MÓWI SIĘ CZY GRY BĘDĄ MIAŁY TRYB ONLINE, CZY NIE. BO JAK SIĘ OKAŻE, ŻE TO BEZ SENSU I AUTORZY ZREZYGNUJĄ, TO SIĘ PODNIESIE LAMENT. ŻE MIAŁO BYĆ, A NIE MA. A TAK – CZEGO OKO NIE WIDZI, TEGO SERCU NIE ŻAL

próbuję zająć rynek". Albo: „A więc jednak, nie będzie pełnej wstecznej kompatybilności. Na czym jeszcze Sony próbuje zaoszczędzić?”. Albo: „Kolejna wpadka Sony. Jednak nie będzie wstecznej kompatybilności”.

Stąd też reguła w biznesie jest taka, że się do ostatniego momentu nic nie mówi. Nie mówi się czy gry będą miały tryb online, czy nie. Bo jak się okaże, że to bez sensu i autorzy zrezygnują, to się podniesie lament. Że miało być, a nie ma. A tak – czego oko nie widzi, tego sercu nie żal.

Niestety. Sprawa się już wydała i nasi dziennikarze produkują takie oto kwiatki: „Wsteczna kompatybilność to już standard. Nie wyobrażam sobie konsoli, która nie byłaby kompatybilna z poprzednikami. Ludzie, którzy mają spore kolekcje gier, chyba by takie konsole roztrzaska-

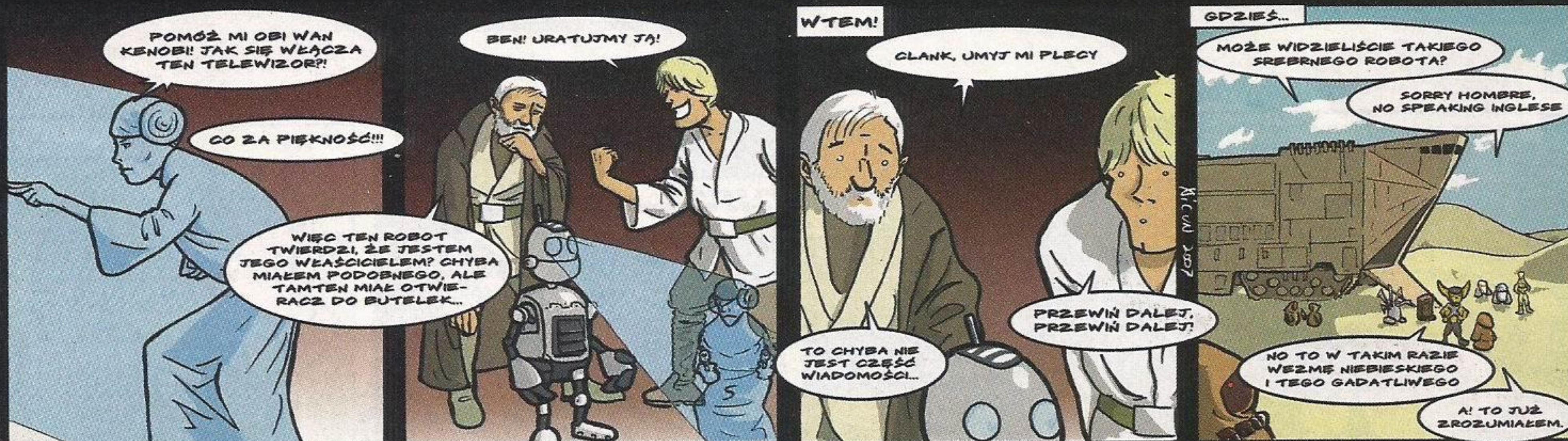
sadzie ciężko dyskutować z tego rodzaju argumentacją. Jaki standard? Ile z gier w kolekcji jest ogrywanych powtórnie? I tak dalej. Nie nerwowo, powiadam.

Tak więc o wstecznej kompatybilności powiedziałbym: gdyby PS3 było wstecznie kompatybilne, wyrzucilibyśmy pieniądze (dopłacilibyśmy) na układ, który i tak już w domu mamy (bo jak ktoś ma w domu gry na PS2, to chyba PS2 też ma). Więc bez wstecznej kompatybilności nie tracimy na nowym zakupie (tak kupowalibyśmy de facto tę samą konsolę dwa razy). Lepiej brzmi? Używane PS2 na aukcjach internetowych kosztują jakieś 250zł. Tyle, co gra na X360... Ja bym się więc nie zajmował jęczeniem i biadoleniem, tylko opisał tak, jak trzeba.

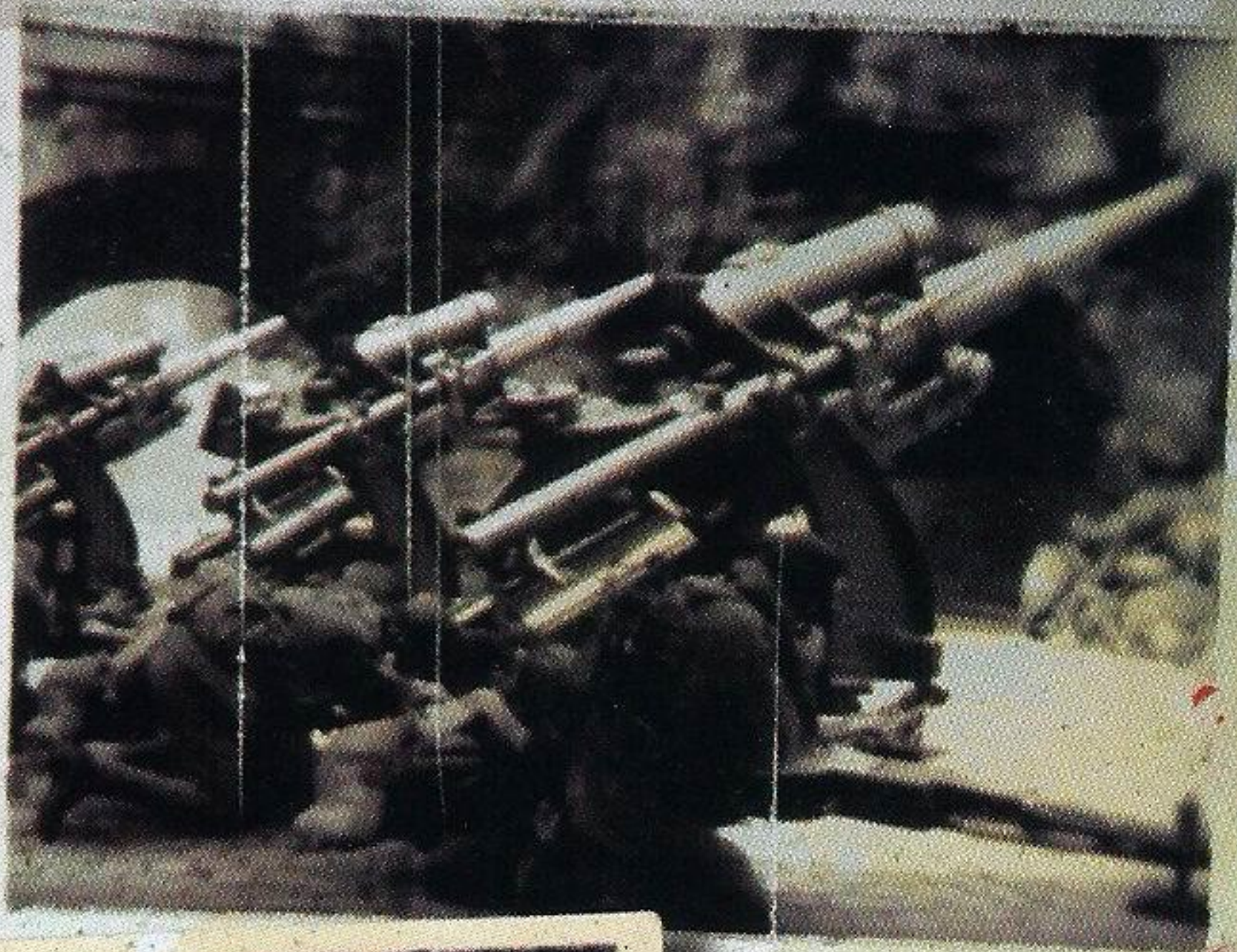
Aha – Xbox 360 i jego Live Arcade
zaprzecza niby tezie, że nikt nie gra

gry logiczne to inna para kaloszy. Za parę centów można przyciąć. Ale odpalić pierwszego Soul Calibura i zorientować się, że to, co kiedyś uważałem za ruiny zamku na arenie Zygiego, to szesćian bez tekstur nawet? Nigdy. Znaczy tak – włączyć, uśmiechnąć się i pożegnać. Tyle, że marudzenie i jęczenie i pisanie jaki to dramat zawsze lepiej się sprzedają, niż pisanie o czymś miłym. Jak święta narodowe w Polsce. Wszędzie na świecie minuta ciszy, a potem festyny, przebieranie się, radość z niepodległości. A u nas zmiana warty przed Grobem Nieznanego Żołnierza i cały dzień smucenia się. Dlatego czytajcie następne Neo+, bo jak nie, to będzie inna. I jak nie będziecie czytać to STRACICIE szansę na lekturę kolejnego felietonu.

■ ■ Grabarz



HTTP://WWW.GUFNO.REPUBLIKA.PL/



Walczyliśmy z wrogiem przez trzy miesiące. Nasze oddziały zostały zdziesiątkowane. Oni zaczęli przedzierać się przez naszą obronę.



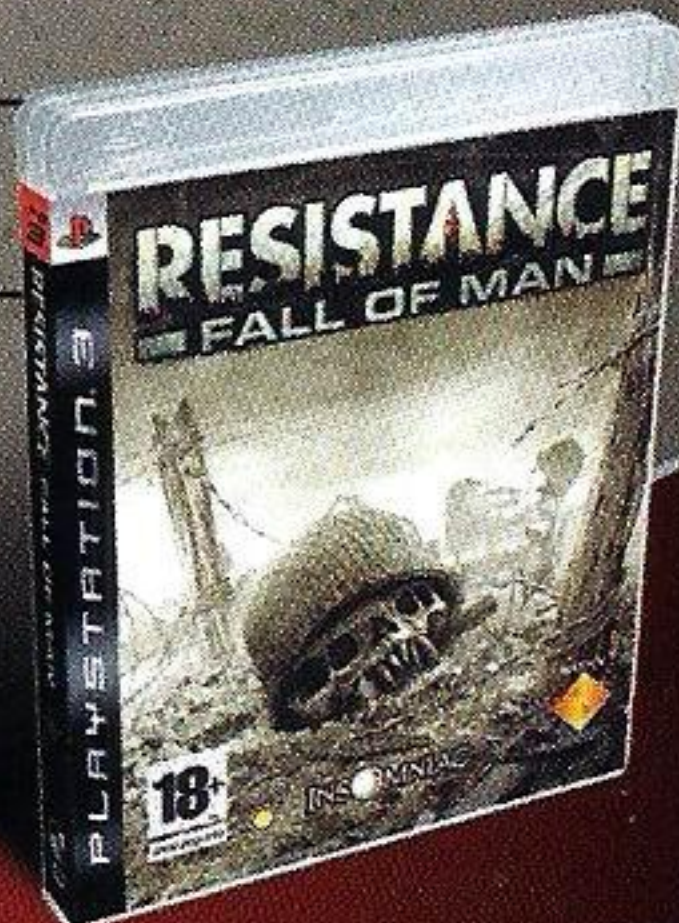
Musimy pozostać wierni naszym przekonaniom. Wierzyć w to, że jesteśmy w stanie zniszczyć tę plagę zła rozprzestrzeniającą się po naszej ziemi. Wojna dopiero się zaczyna.

LUDZKOŚĆ MUSI ZWYCIEŻYĆ



„Nasze wojska są wybite w pień, Europa upadła a jedyną, pozostającą nadzieją ludzkości na ratunek przed Chimera jest porucznik Hale... Powodzenia.”

Resistance: Fall of Man jest strzelaniną z perspektywy pierwszej osoby dostępną tylko i wyłącznie na PLAYSTATION 3. Jest rok 1951 gdy historyczne działania wojenne zderzają się ze śmiertelnością rasą obcych, która zagraża wyginięciu całej ludzkości. Musisz przejąć rolę amerykańskiego żołnierza, Nathana Hale i wykorzystać jeden z najbardziej niesamowitych arsenałów broni, by walczyć o przetrwanie gatunku ludzkiego.





PLAYSTATION 3 SONY HD SHOW

OD 2 MARCA DO 30 KWIETNIA 2007!
W PONAD 20 MIASTACH W CAŁEJ POLSCE!



ZAGRAJ W GRY NOWEJ GENERACJI:



SPRAWDŹ GDZIE I KIEDY PS3 SHOW ODWIEDZI
TWOJE MIASTO NA WWW.PLAYSTATION.PL

This is living

PLAYSTATION 3